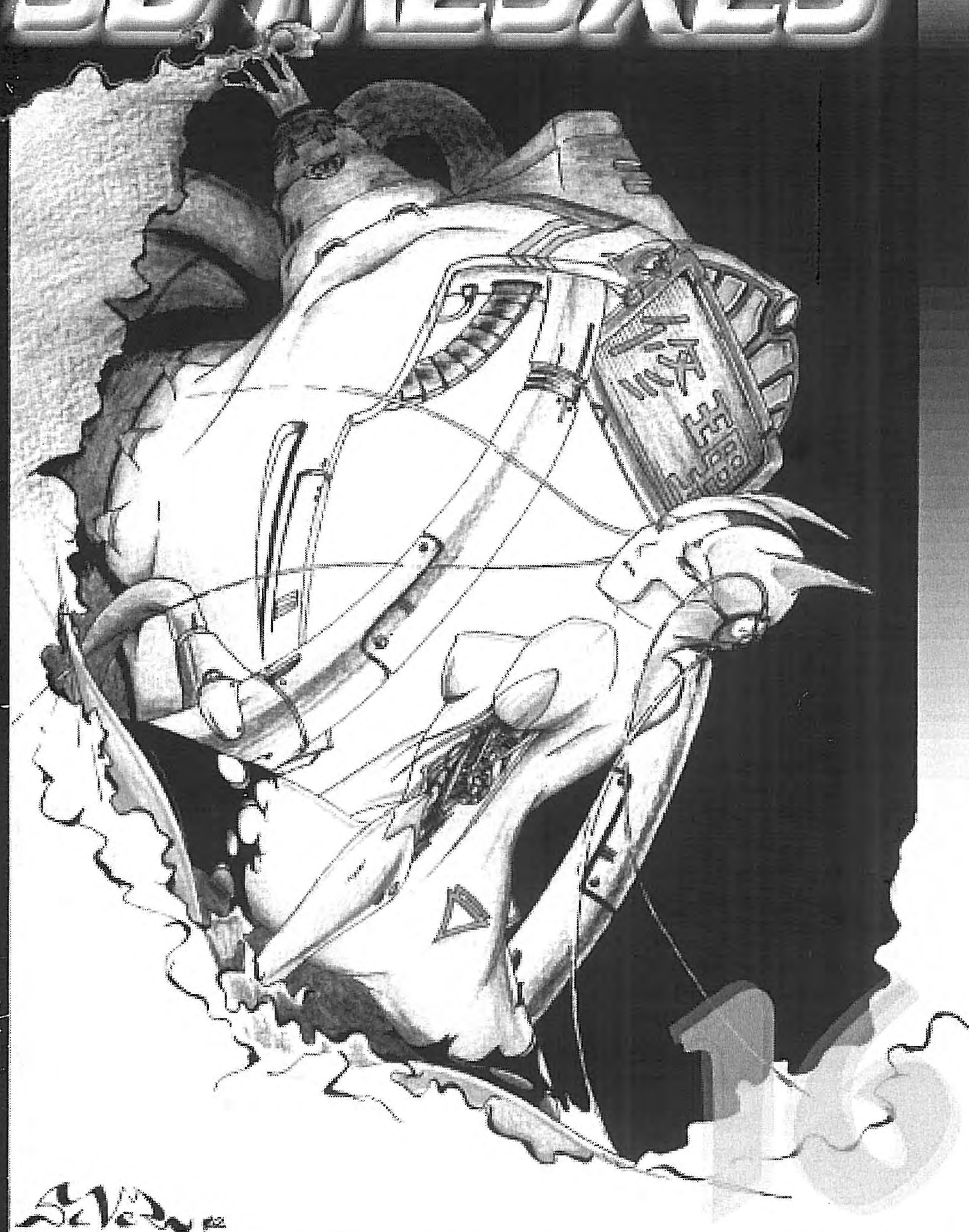


SD MESXES #16 - 3,4 € - Club Mesxes - Mayo 2002

Quesloquehario

SD MESXES #16 - Mayo 2002 - 3.4 Euros

Edita
Club Mesxes

Redacción
Néstor Soriano - *Kónámímán*
Ramón Serna - *Dorraemon*
Juan Salvador Sánchez - *SaveR*
Marcelino Luna - *Di Marce Di Caprio*
Marcos José Rosales - *Mato#34*
Chiho Nakama - *Wonderlis*

Colaboran
Manuel Pazos y Raquel - *El Pazos y la Paza*
Armando Pérez - *Periscoscop*
Miguel A. Fernandez - *Sutchan*

Portada
SaveR

Fotografía
Afotologized Pornner

Direcsao
Club Mesxes
C/. Manacor, 16 1º1ª
07006 - Palma de Mca.
Baleares (Spain)

Fonofonología
Néstór: 659 236 953
SaveR: 617 293 579
Chiho: 617 276 740

Arrobas
savermsx@hotmail.com
konamiman@konamiman.com
mato34_es@yahoo.es
ramoni@mallorcaweb.net
marce@terra.es
chihonakama@hotmail.com

web web web
http://mesxes.msx.tni.nl
http://www.doliclargames.com
http://www.konamiman.com



Ni nosotros mismos nos hacemos responsables de lo que los unos digan de los otros en tanto en cuanto a que si lo que yo hubiera dicho se considerase parte conflictiva de lo que el uno hubiera o hubiese pensado (siempre que ninguna de las partes afectadas se sintiera culpable por lo que un tercero pudriese opinar al respective) nos encontrariamos en una situación de máximo desempeño que no compensaria ni a los unos y a los otros si estos siguieran opinando lo mismo que al principio del parrafo. O sea, que no.

Persona sin conocimiento alguno.

Introducesemelé

- Fanzine! Fanzine! Fanzine!!
- Has dicho comida?
- Comida?
- Comida! Comida! Comida!
- Y el fanzine?
- Ah!, fanzine... si, tambien...

[un excapitán al uso]

Cuantas cosas han cambiado desde el ultimo SD... Año y medio ha de aquel SD#15 de Diciembre del 2000. Animaregarosha! Rayajos Sanchez ya ha pasado a la historia. Ahora el MESXES H.Q. se ha trasladado a nuevas y más dignas instalaciones: Can Chifu & SaveR, también conocida como sessions house. El Antón se ha independizado en Barnalona... ahora duerme a pocos metros del MdA con la Kyok (huy que ponno). El Mato sigue arrepartiendo Pizzas y practicando como sólo él sabe, Marcel de cada vez es mas fanzinero que todos los demas juntos, y io, el Ramoni, me he comprado una amoto que es una furia. Anda que no!
- Bueno, vale, y la comida que?

[Saver al aparato]

Tanbenne hemos de decir que tenemos a una nueva pseudo hacedora de algos para el fanzinne, la cuala se llama Chifu, que en lugar de subirse por las paredes cuando le decimos que haga decazine, se apunta a la secta y encima ayuda a eso, a hacer algos.

[Pasando el control a nuestro compañero Konamiman en los estudios barcelonescos...]

En fin, cambiando de tema (manque no tanto): sería curioso hacer un estudio sobre la similitud de la gráfica densidad de trabajo maquetista/proximidad de la ru con la característica I/V de un diodo (con la asíntota situada en el día de la ru); useáse, exponencial que te andurrias. ¿Somos los obsoletos incapaces de trabajar a un ritmo coherente? ¿Es inevitable el dejarlo todo para el último milisegundo? Todo esto viene a cuento de que en el momento de escribir este algo faltan tres semanas escasas para la ru que supondrá la presentación oficializable deste fanzinne, y aún falta maquetar la mitad de las idems. Aunque al menos esto ha servido para rememorar viejos tiempos, verbigracia, el Ramoni organizando la desorganización y dando órdenes a diestro y siniestro. Cómo se nota.

[La voz de la cordura (anónimo)]

Un fanzine no se hace en dos días, manque te pases un año y medio pensando que sí... Así pues esto es lo que hay por ahora: un bonito y regordete ejemplar que esperemos os llene, por lo menos, ese hueco que tanto polvo acumula en la estantería.
No se ya si cabe recordar que todos los artículos que recibimos son siempre bienvenidos y que nunca le hacemos ascos a ninguna clase de artículos o colaboraciones. A ver pues si se nota, tal.








Ya lo digo el gran Matotrenti (trenticuatro) con gran sabiduría: es imperecedero el número de vías erróneas que uno podría tomar, perdido en la maraña del saber. Es por ello que me he decidido a facer este articulamen de ensambladero, aunque falta menos de un mes para la ru en la que debe presentarse este fanzinne. ¿Dará time=0? ¿Nos vencerá el campotraviesa? Misterios sin revolver.

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

Ello es. Abusar del campotraviesa no es bueno, y hete aquí que se deslizaron algunos errorcillos en el artículo de ensamblador del SD#15 (¿sus acordais? Sí hombre, hace un año y medio...) que paso a detallar a continuancia:

◆ Al final del código que hay en la página 47 hay que añadir dos instrucciones INC DE. Que conste que esto fue un fallo de los maquetadores, yo les advertí que bla bla pero ellos bla bla...

◆ En la rutina MALLOC, el código que hay antes del comentario "Transforma tamaño declarado en tamaño real" debe ser sustituido por el siguiente:

```
inc   hl
ld    a,h
cp    #3F
ccf
ret   c
inc   hl
```

Además, tras el comentario indicado hay tres instrucciones `INC HL` que deben ser suprimidas (pero que parezca un accidente).

◆ También en MALLOC, antes de la etiqueta OKTREAL hay que añadir `JR NC,OKTREAL` seguido de `INC H`.

◆ En la rutina MFREE, antes de la etiqueta OKTRE2 hay que añadir `JR NC,OKTRE2` seguido de `INC D`.

◆ La rutina COMP es una paja. Sustitúyela por esta otra:

```
COMP:   call  _COMP
        ccf
        ret

_COMP:  ld    a,h
        sub   d
        ret   nz
        ld    a,l
        sub   e
        ret
```

◆ Esto es más bien una tontipollez, pero güé. En realidad el máximo tamaño de bloque declarable no es 16K-256, sino 16K-258. Avisados estais.

Y me pienso de que esas son todas las fallancias del por otra parte genial artículo sobre memoria dinámica. Procedamos pues con una nueva ración de concepto, regada con nemónicos al uso.

¿Y AHORA QUE TOCA?

Este artículo es más o menos una continuación del idem del pasado número. ¿Sus enremiembrais de que en el idem decía que el mecanismo de reserva dinámica de memoria viene muy bien para crear listas de datos? Pues a ello vamos: señoras y señoros, con ustedes unas bonitas rutinas para crear listas doblemente encadenadas usando las rutinas de memoria dinámica del SD#15.

Una lista doblemente encadenada es una estructura de datos en la que cada elemento viene precedido (o postcedido, o loqueseacedido) por un puntero al elemento anterior y por un puntero al elemento siguiente. De esta forma es muy sencillo "navegar" por la lista, saltando de elemento en elemento en cualquier dirección. En nuestro caso, un "elemento" de lista será un grupo de bytes de cualquier longitud entre 1 y 16126 bytes, que naturalmente será almacenado en un bloque de memoria reservado dinámicamente mediante las rutinas al uso del SD#15.



VALE, ¿Y COMO TE LO MONTAS?

Pues tal que así. Una lista estará caracterizada por una tabla de 12 bytes, llamada "descriptor de la lista", que contiene:

- Puntero al primer elemento
- Puntero al elemento en curso
- Puntero al último elemento
- Número de elementos

Los punteros son valores de tres bytes, segmento + dirección; el número de elementos también es de tres bytes, almacenados en little-endian (¡incultos!, quiere decir con el byte bajo primero). Cuando la lista está vacía, todos los bytes de la tabla son cero.

El "elemento en curso" es un concepto metafísico-psicoastral que nos resultará de gran utilidad a la hora de insertar y extraer elementos de la lista. En efecto, como podrás comprobar hay rutinas para extraer el elemento en curso, para insertar un elemento antes o después del elemento en curso, y por supuesto para hacer avanzar y retroceder el puntero al elemento en curso (uséase, hacer que el elemento en curso sea el siguiente o el anterior con respecto al actual), lo cual es de gran utilidad y no menos reverberancia.

Los elementos se almacenan con una cabecera de seis bytes: 3 bytes apuntando al elemento anterior + 3 bytes apuntando al elemento siguiente. El primer elemento de la lista tendrá a cero el puntero al elemento anterior, y lo mismo para el puntero al elemento siguiente del último elemento de la lista.

Tal como expliqué por encima en el pasado número, disponiendo ya de rutinas de reserva de bloques de memoria este esquema permite insertar y borrar elementos en cualquier punto de la lista con suma facilidad. Por ejemplo, supongamos que tenemos dos elementos, A y B, situados consecutivamente en la lista (B es el siguiente de A). Si queremos insertar un elemento nuevo X entre ambos lo que debemos hacer (tú no, lo hacen ontomáticamente mis rutinas) es:

- Insertar X en un bloque reservado nuevo
- Anterior(X) = A
- Siguiente(X) = B
- Siguiente(A) = X
- Anterior(B) = X

Y si queremos borrar X, pues tal que:

- Liberar el bloque de memoria que ocupa X
- Siguiente(A) = B
- Anterior(B) = A

Como ves sólo modificamos los punteros; en ningún momento realizamos movimientos reales de elementos dentro de la lista, aparte de la creación de elementos nuevos o la eliminación de elementos existentes.

LAS RUTINAS (INAS)

Después de tanto rollo macabeo (¿qué significa eso?), llegamos al momento de la veridez: lo palpable, tangible y sobable, uséase las rutinas que realizan todo el manageamiento (¿manoseamiento?) de listas doblemente encadenadas.

Es imperecedero el número de rutinas que se pueden llegar a programar (huy, este algo ya lo he usado antes). Bueno, que algunas de las rutinas que aquí te presento son de usuario (uséase para que las uses tú en tus pogramas), mientras que otras son más bien internas (uséase poco útiles para un ente como tú, pero necesarias para que funcione el tinglado y usadas por las rutinas de usuario). Tu ojo clínico y tus décadas de experiencia como programador obsoleto te hará distinguir fácilmente entre unas y otras. Pista: bajo mi punto de vista, son "de usuario" las rutinas que manejan el elemento actual, el primero o el último; mientras que son "internas" aquellas rutinas que requieren un puntero al elemento sobre el que van a trabajar. Por lo demás, las rutinas son autoex-plicativas (espero) vía cabecera de las mismas y/o comentarios insertados en medio del propio código.

Un par de comentarios sobre las rutinas de grabación/carga de una lista en disco. Sólo funcionan en DOS 2 (ofcoursemente), pero pueden ser adaptadas fácilmente a DOS 1 mediante el uso de las rutinas alusivas aparecidas en el SD#10. Además, si hay algún error físico aparecerá un "Abort, Retry, Ignore?" a no ser que te definas un gestor de errores de disco mediante la función que a tal efecto incorpora el DOS 2 y que asumo como de sobras conocida por ti.

LA MODIFICACION DE LA MUERTE

Para cerciorarme (apostaría mi calva a que el Saver se descojonará al leer esta palabra) de que has estado atento (Obsoleto que le veo) y has asimilado la gran cantidad de sapiencia que te acabo de imbuir, te voy a poner deberes.

Aborejam, hemos dicho que un descriptor de lista es una tabla de 12 bytes. Esta tabla la has de almacenar en alguna parte de tu programa o en alguna zona de memoria guarra/libre que te dé rabia. Pues bien, ¿y si en vez de eso reservamos un bloque de memoria dinámica para guardar la tabla? Para conseguir esto habría que modificar las rutinas de forma que en vez de admitir como entrada un puntero al descriptor de la lista en memoria normal en IX, admitieran un puntero de tres bytes (por ejemplo en A-IX) de la forma segmento+dirección; además, antes de hacer lo que tuvieran que idem, las rutinas deberían conectar en alguna página el segmento en cuestión, y restaurar al final el segmento que había previamente. Y por supuesto, la rutina de inicialización de la lista (L_INIT) debería reservar un bloque de 12 bytes, llenarlo de ceros y devolver su segmento+dirección como "puntero al descriptor de la lista". Ya termino: no te olvides de modificar también la rutina de destrucción de una lista (L_DEST) para que una vez borrados todos los elementos libere el bloque de memoria reservado para la tabla descriptora.

¡Hala machote (o hala hembrota)! ¡Que tú puedes!

EL DESPIDOME

No te olvides de enviarme un jamón como premio a mi inmensa sabiduría (no es pa mí, es pa Kyoko que se vuelve loca con dicho producto porcino). Y si para el próximo número aún no soy el jefe de internet y me queda por tanto algo de tiempo libre, ya me dignaré a escribir otro articulillo ensambladero para vuestro deleite e instrucción. Paz.

Konami Man

```
;* L_INIT:  Inicializa un descriptor
;  de lista (pone punteros y numero
;  de elementos a 0)
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la lista
;- Salida:  -
;- Regist:  F, BC, DE, HL

L_INIT: push  ix
        pop   hl
        push  hl
        pop   de
        inc   de
        ld    bc,11
        ld    (hl),0
        ldir
        ret

;* L_PNTS: Obtiene las direcciones
;  de elemento anterior y posterior
;  de un elemento de lista
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la lista
;- Salida: A-HL = Puntero al
;  elemento anterior
;  B-DE = Puntero al elemento siguiente
;- Regist:  F

L_PNTS: call  GET_P2
        ld    (LPNTS_A),a
        ld    a,(ix+3)
        call  PUT_P2

        ld    l,(ix+4)
        ld    h,(ix+5)
        push  ix,hl
        pop   ix
        ld    a,(ix)
        ld    l,(ix+1)
        ld    h,(ix+2)
        ld    b,(ix+3)
        ld    e,(ix+4)
        ld    d,(ix+5)

        push  af
        ld    a,(LPNTS_A)
        call  PUT_P2
        pop   af,ix
        ret

LPNTS_A: db   0 ;Guarda pagina previa
```

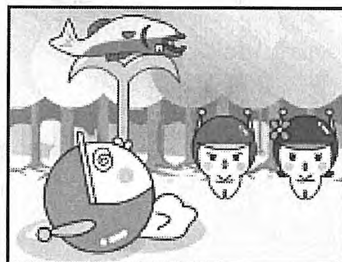
```
;* L_FWD/L_REW: Hace avanzar/retroce
;  der el puntero al elemento en
;  curso de una lista (al elemento
;  siguiente/anterior)
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- Salida: Cy = 1 si el elemento
;  apuntado previamente era el ultimo
; (FWD)/el primero (REW)
;  A-HL = Nuevo puntero al elemento
;  actual
;- Regist: AF, HL

L_FWD:  call  L_PNTS
        ld    a,d
        or    e
        scf
        ret   z

        ld    (ix+3),b
        ld    (ix+4),e
        ld    (ix+5),d
        push  bc,de
        pop   hl,af
        or    a
        ret


L_REW:  call  L_PNTS
        ld    b,a
        ld    a,h
        or    l
        scf
        ret   z

        ld    (ix+3),b
        ld    (ix+4),l
        ld    (ix+5),h
        ld    a,b
        or    a
        ret
```



```
;* L_SETP: Establece el puntero al
;  elemento en curso de una lista
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;  A-HL = Nuevo puntero
;- Salida:  -
;- Regist:  -

L_SETP: ld    (ix+3),a
        ld    (ix+4),l
        ld    (ix+5),h
        ret


;* L_SEEK: Establece un elemento
;  determinado de una lista como
;  elemento en curso
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- B-DE = Numero de elemento (el
;  primero es el 1)
;- Salida:  Cy = 1 si ese elemento
;  no existe
;- Regist:  A

L_SEEK: call  L_EMPTY
        ret   c
        ld    c,b
        call  L_SETPF
        ld    b,0   ;B-HL = Numero
        ld    hl,1  ;de elem. actual

LSEEK_B: ld   a,b   ;Termina si
        cp    c     ;elem. actual
        jr    nz,LSK_NEXT ;=el que
        call  COMP  ;queriamos
        ccf
        ret   z

LSK_NEXT: push  bc,de,hl
        call  L_FWD ;Pasa al
        pop   hl,de,bc ;elemento
        ret   c     ;siguiente
        inc   de
        ld    a,d
        or    e
        jr    nz,LSEEK_B
        inc   b
        jr    LSEEK_B
```

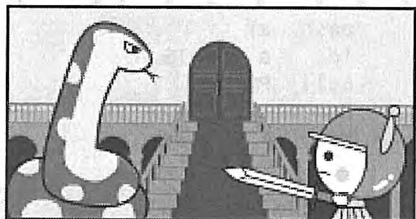
```
;* L_SETPF/L_SETPL: Establece el
;  primer/ultimo elemento de una
;  lista como el elemento en curso
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- Salida: A-HL = Puntero al
;  elemento ahora en curso
;- Regist:  F

L_SETPF: ld   a,(ix)
         ld   (ix+3),a
         ld   l,(ix+1)
         ld   (ix+4),l
         ld   h,(ix+2)
         ld   (ix+5),h
         ret

L_SETPL: ld   a,(ix+6)
         ld   (ix+3),a
         ld   l,(ix+7)
         ld   (ix+4),l
         ld   h,(ix+8)
         ld   (ix+5),h
         ret

;* L_EMPTY: Comprueba si una lista
;  esta vacia
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- Salida:  Cy = 1 si la lista esta
;  vacia
;- Regist:  -

L_EMPTY: ld   (LEMPT_A),a
         ld   a,(ix+9)
         or   (ix+10)
         or   (ix+11)
         ld   a,(LEMPT_A)
         scf
         ret  z
         ccf
         ret
LEMPT_A: db   0
```

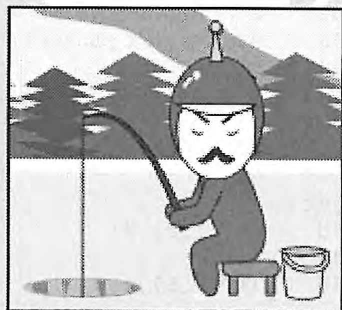


```
;* L_GETF/L_GETL/L_GETP: Obtiene la
;  direccion del elmento primero/
;  ultimo/en curso de una lista
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- Salida: A-HL = Puntero al
;  elemento solicitado
;- Regist:  -

L_GETF: ld     a,(ix)
        ld     l,(ix+1)
        ld     h,(ix+2)
        ret

L_GETL: ld     a,(ix+6)
        ld     l,(ix+7)
        ld     h,(ix+8)
        ret

L_GETP: ld     a,(ix+3)
        ld     l,(ix+4)
        ld     h,(ix+5)
        ret
```



```
;* L_GETN: Obtiene el numero de
;  elementos de una lista
;- Entrada: IX = Direccion del
;  descriptor de la tabla
;- Salida:  A-HL = Numero de
;  elementos de la lista
;- Cy = 1 si la lista esta vacia
;- Regist:  -

L_GETN: call   L_EMPTY
        ld     l,(ix+9)
        ld     h,(ix+10)
        ld     a,(ix+11)
        ret
```

```
;* L_GETCE: Obtiene (sin borrar) el
;  elemento en curso de una lista
;- Entrada: IX = Puntero al
;  descriptor de la tabla
;  DE = Direccion en la que dejar
;  el elemento
;- Salida:  BC = Longitud del
;  elemento
;  Cy = 1 si la lista esta vacia
;- Regist:  AF, HL

L_GETCE: call L_GETP
         jp    L_GETE


;* L_GETE: Obtiene (sin borrar) un
;  elemento de la lista
;- Entrada: A-HL=Puntero al  elemento
;  DE = Direccion en la que dejar
;  el elemento
;  IX=Puntero al descriptor de la lista
;- Salida:  BC=Longitud del elemento
;  Cy = 1 si la lista esta vacia
;- Regist:  AF, HL

L_GETE: call   L_EMPTY
        ret    c
        push   af
        call   GET_P2
        ld     (LGET_A),a
        pop    af
        call   PUT_P2

        push   de,de
        dec    hl
        ld     d,(hl)
        dec    hl       ;DE = Longitud
        ld     e,(hl)  ;incluyendo
        ld     bc,8   ;punteros
        add    hl,bc  ;HL = Direccion
        ex     de,hl  ;tras los
        ld     bc,6   ;punteros
        or     a
        sbc    hl,bc
        ex     de,hl
        push   de
        pop    bc      ;BC = Longitud
        pop    de      ;sin incluir
        push   bc      ;punteros
        ldir
        pop    bc
```

```
        pop     de
        ld      a,(LGET_A)
        call    PUT_P2
        or      a
        ret
LGET_A: db      0

;* L_ISF/L_ISL: Comprueba si el
;  elemento en curso es el primero/
;  ultimo de la lista
;- Entrada: IX=Puntero al descriptor
;  de la lista
;- Salida:  Cy = 1 si es el primer/
;  ultimo elemento
;- Regist:  AF

L_ISF:  call    L_EMPTY
        ccf
        ret     nc

        ld      a,(ix)
        cp      (ix+3)
        jr      nz,LISF2
        ld      a,(ix+1)
        cp      (ix+4)
        jr      nz,LISF2
        ld      a,(ix+2)
        cp      (ix+5)
        jr      nz,LISF2
        scf
        ret
LISF2:  or      a
        ret

L_ISL:  call    L_EMPTY
        ccf
        ret     nc

        ld      a,(ix+6)
        cp      (ix+3)
        jr      nz,LISL2
        ld      a,(ix+7)
        cp      (ix+4)
        jr      nz,LISL2
        ld      a,(ix+8)
        cp      (ix+5)
        jr      nz,LISL2
        scf
        ret
LISL2:  or      a
        ret

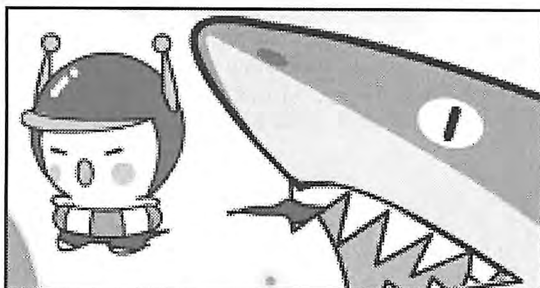
;* L_PUTE:  Introduce un elemento
;  en la lista
;- Entrada: IX = Puntero al
;  descriptor de la tabla
;  A  = Donde insertar el elemento:
;  0: Despues del elemento en curso
;  1: Antes del elemento en curso
;  2: Antes del primer elemento
;     (al principio de la lista)
;  3: Despues del ultimo elemento
;     (al final de la lista)
;  BC = Longitud del elemento
;  HL = Direccion del elemento
;- Salida:  Cy = 1 si no hay
;  memoria libre
;- Regist:  AF, BC, DE, HL

L_PUTE: ld      (LPUT_M),a
        ld      (LPUT_E),hl
        ld      (LPUT_T),bc
        call    GET_P2
        ld      (LPUT_PS),a

        push    bc      ;Suma 6 al
        pop     hl      ;tamanyo para
        ld      bc,6    ;los punteros
        add     hl,bc

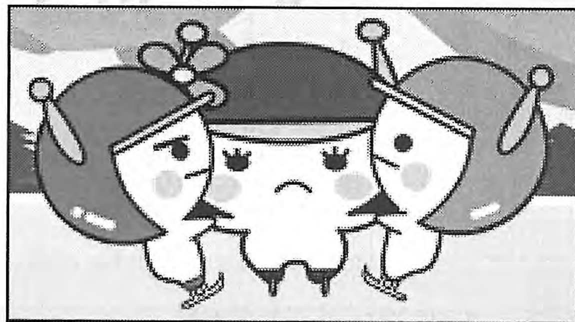
        push    ix
        call    MALLOC
        pop     ix
        ret     c
        ld      (LPUT_D),hl
        ld      a,b
        ld      (LPUT_S),a

        call    L_EMPTY
        jr      nc,LPUT2
```



```
;--- Actualizacion de punteros si la
;    lista esta vacia
;    (en este caso, el metodo es
;    irrelevante)

        ld      a,(LPUT_S)
        ld      hl,(LPUT_D)
        ld      (ix),a   ;Coloca la
        ld      (ix+1),l;dir. del
        ld      (ix+2),h;elemento
        ld      (ix+3),a;nuevo como
        ld      (ix+4),l;primero,
        ld      (ix+5),h;en curso
        ld      (ix+6),a;y ultimo
        ld      (ix+7),l
        ld      (ix+8),h
```



```
        xor     a       ;Pone punteros
        ld      hl,0    ;anterior y
        ld      b,0     ;siguiente a 0
        ld      de,0

        jp      LPUT_F

;--- Si la lista no estaba vacia,
;   comprobamos el metodo

LPUT2:  ld      a,(LPUT_M)
        and     3
        jp      z,LPUT_M0
        dec     a
        jr      z,LPUT_M1
        dec     a
        jp      z,LPUT_M2
        jp      LPUT_M3
```

```
;--- Metodo 0: a continuacion del
;    elemento actual.
;    Pasos a seguir:
;    - P. anterior (e. nuevo) = p.
;      elem. actual
;    - P. siguiente (e. nuevo) = p.
;      elem. siguiente al actual
;    - P. anterior (e. siguiente al
;      actual) = d. elem. nuevo
;    - P. siguiente (e. actual) = d.
;      elemento nuevo

LPUT_M0: call   L_ISL   ;Si en curso =
         jp     c,LPUT_M3 ;ultimo,
  ;saltamos directamente al metodo 3

         call   L_FWD ;Dir. elem.
         call   L_GETP ;siguiente
         push   af,hl   ;a la pila
         call   L_REW

         call   L_GETP;Dir. elem.
         push   af,hl ;en c. a la pila

         call   PUT_P2;Siguiente
         inc    hl      ;(actual) =
         inc    hl      ;nuevo
         inc    hl
         ld     a,(LPUT_S)
         ld     de,(LPUT_D)
         ld     (hl),a
         inc    hl
         ld     (hl),e
         inc    hl
         ld     (hl),d

         pop    de,bc,hl,af
         push   af,hl,bc,de

         call   PUT_P2   ;Anterior
         ld     a,(LPUT_S);(siguiente)
         ld     de,(LPUT_D) ;= nuevo
         ld     (hl),a
         inc    hl
         ld     (hl),e
         inc    hl
         ld     (hl),d

 ;Recupera dirs. antiguo actual y
         pop    hl,af ;antiguo
         pop    de,bc ;siguiente
         jp     LPUT_F
```

```
;--- Metodo 1: antes del elem. en curso
;     Pasos a seguir:
;   - P. siguiente (e. nuevo) =
;     p. elem. actual
;   - P. anterior (e. nuevo) =
;     p. elem. anterior al actual
;   - P. siguiente (e. anterior al
;     actual) = d. elem. nuevo
;   - P. anterior (e. actual) = d.
;     elemento nuevo

LPUT_M1: call L_ISF ;Si elem. actual
        jr    c,LPUT_M2 ;= primero,
   ;saltamos directamente al metodo 2

        call  L_REW
        call  L_GETP   ;Dir. elems.
        push  af,hl    ;anterior y
        call  L_FWD    ;en curso
        call  L_GETP   ;a la pila
        push  af,hl

        call  PUT_P2   ;Anterior
        ld    a,(LPUT_S) ;(actual)
        ld    de,(LPUT_D) ;=nuevo
        ld    (hl),a
        inc   hl
        ld    (hl),e
        inc   hl
        ld    (hl),d

        pop   de,bc,hl,af
        push  af,hl,bc,de

        call  PUT_P2   ;Siguiente
        inc   hl     ;(anterior)
        inc   hl     ;=nuevo
        inc   hl
        ld    a,(LPUT_S)
        ld    de,(LPUT_D)
        ld    (hl),a
        inc   hl
        ld    (hl),e
        inc   hl
        ld    (hl),d

        pop   de,bc ;Recupera dirs.
        pop   hl,af ;antiguo actual
        jr    LPUT_F ;y antiguo
                     ;anterior

;--- Metodo 2: antes del primer elemento

LPUT_M2: ld    a,(ix)
         call  PUT_P2
         ld    l,(ix+1) ;HL = Dir.
         ld    h,(ix+2) ;1er elemento

         push  af,hl
         ld    a,(LPUT_S)
         ld    (hl),a
         ld    de,(LPUT_D)
         inc   hl     ;Anterior
         ld    (hl),e;(antiguo 1o)
         inc   hl     ;=nuevo
         ld    (hl),d

         ld    a,(LPUT_S) ;El elem.
         ld    (ix),a  ;nuevo es
         ld    hl,(LPUT_D)   ;ahora
         ld    (ix+1),l ;el primero
         ld    (ix+2),h

         pop   de,bc ;Anterior
         ld    a,0   ;(nuevo)=0
         ld    hl,0  ;Siguiente
         jp    LPUT_F ;(nuevo)=
               ;antiguo primero

;--- Metodo 3: despues del ultimo elemento

LPUT_M3: ld    a,(ix+6)
         call  PUT_P2
         ld    l,(ix+7)  ;HL = Dir.
         ld    h,(ix+8)  ;ultimo

         push  af,hl
         inc   hl     ;Siguiente
         inc   hl   ;(antiguo ultimo)
         inc   hl     ;=nuevo
         ld    a,(LPUT_S)
         ld    (hl),a
         ld    de,(LPUT_D)
         inc   hl
         ld    (hl),e
         inc   hl
         ld    (hl),d
         ld    a,(LPUT_S);El elem.
         ld    (ix+6),a ;nuevo es
         ld    hl,(LPUT_D) ;ahora el
         ld    (ix+7),l;ultimo
         ld    (ix+8),h
```

```
        pop     hl,af ;Anterior (nuevo)
        ld      b,0   ;=antiguo ultimo
        ld      de,0  ;Siguiente
        jp      LPUT_F ;(nuevo)=0

;--- FIN:
;   - Pone los punteros A-HL y B-DE
;     como anterior y siguiente
;     en el elemento recien creado
;   - Copia el elemento recien creado
;     a la memoria reservada
;   - Incrementa el numero de
;     elementos de la lista
;   - Restaura el segmento original
;     en pag. 2 y termina

LPUT_F: push    af
        ld      a,(LPUT_S)
        call    PUT_P2

        pop     af
        push    ix
        ld      ix,(LPUT_D)
        ld      (ix),a
        ld      (ix+1),l
        ld      (ix+2),h
        ld      (ix+3),b
        ld      (ix+4),e
        ld      (ix+5),d
        pop     ix

        ld      de,(LPUT_E)    ;Copia
        ld      hl,(LPUT_D) ;el elem.
        ld      bc,6 ;a la mem. reserv.
        add     hl,bc
        ex      de,hl
        ld      bc,(LPUT_T)
        ldir

        ld      l,(ix+9) ;Incrementa
        ld      h,(ix+10) ;num. de
        inc     hl      ;elementos
        ld      (ix+9),l
        ld      (ix+10),h
        ld      a,h
        or      l
        jr      nz,LPUT_F2
        ld      a,(ix+11)
        inc     a
        ld      (ix+11),a

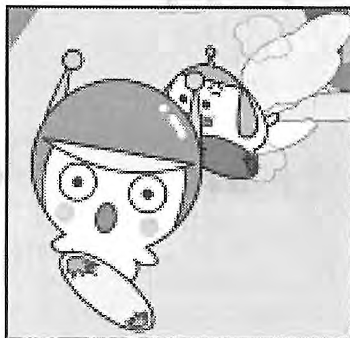
LPUT_F2: ld     a,(LPUT_PS)
        call    PUT_P2
        or      a
        ret

LPUT_PS: db     0 ;Seg. original pag. 2
LPUT_S: db      0 ;Seg. del nuevo elem.
LPUT_D: dw      0 ;Dir. del nuevo elem.
LPUT_T: dw      0 ;Tamanyo del nuevo elem.
LPUT_M: db      0 ;Metodo
LPUT_E: dw      0 ;Dir. fuente nuevo elem.


;* L_DELE:  Borra un elemento de lista
;- Entrada: IX = Puntero al
;   descriptor de la tabla
;   A  = Que elemento borrar:
;        0: El elemento en curso
;        1: El primero
;        2: El ultimo
;- Salida:  Cy = 1 si la lista esta vacia
;   El elemento siguiente pasa a ser
;   el elemento en curso (si era el
;   ultimo, apunta al nuevo ultimo)
;- Regist:  AF, BC, DE, HL

L_DELE: call    L_EMPTY
        ret     c

        ld      (LDEL_M),a
        call    GET_P2
        ld      (LDEL_PS),a
        call    L_PNTS
        ld      (LDEL_SA),a
        ld      (LDEL_DA),hl
        ld      a,b
        ld      (LDEL_SS),a
        ld      (LDEL_DS),de
```



```
        call  L_GETN   ;Termina
        or    a        ;directamente
        jr    nz,LDEL3;si solo
        dec   hl     ;hay un elemento
        ld    a,h
        or    l
        jr    nz,LDEL3
        call  L_GETP
        jp    L_DELF

;--- Decide que hacer segun el metodo

LDEL3:  ld    a,(LDEL_M)
        and   3
        jr    z,LDEL_M0
        dec   a
        jr    z,LDEL_M1
        jr    LDEL_M2

;--- Metodo 1: borra el primero

LDEL_M1: call L_ISF ;Si el actual
        call  c,L_FWD ;era el primero,
        ;hay que avanzar el puntero

LDEL_M11: call  L_GETP
        push  af,hl ;Puntero original
        call  L_SETPF ;a la pila
        push  af,hl ;Puntero a borrar
        call  L_FWD ;(1o) a la pila

        ld    (ix),a   ;El segundo
        ld    (ix+1),l ;antiguo ahora
        ld    (ix+2),h ;es el primero
        call  PUT_P2
        ld    (hl),0;El punt. al
        inc   hl    ;anterior del
        ld    (hl),0 ;nuevo primero
        inc   hl     ;es ahora 0
        ld    (hl),0
        dec   hl
        dec   hl

LDEL_M12: pop de,bc ;Puntero a borrar
        pop   hl,af ;Puntero original
        push  bc,de
        call  L_SETP;Restablece
        pop   hl,af ;puntero original
        jr    L_DELF
```

```
;--- Metodo 2: borra el ultimo

LDEL_M2: call  L_ISL  ;Si el actual
        call  c,L_REW ;era el ultimo,
        ;hay que retroceder el puntero

LDEL_M22: call  L_GETP
        push  af,hl ;Puntero original
        call  L_SETPL ;a la pila
        push  af,hl ;Puntero a borrar
        call  L_REW ;(ultimo) a la pila

        ld    (ix+6),a;El antiguo
        ld    (ix+7),l;penultimo es
        ld    (ix+8),h;ahora el ultimo
        call  PUT_P2
        push  hl
        inc   hl
        inc   hl
        inc   hl
        ld    (hl),0;El punt. al
        inc   hl     ;siguiente del
        ld    (hl),0;nuevo ultimo es
        inc   hl     ;ahora 0
        ld    (hl),0
        pop   hl

        jr    LDEL_M12

;--- Metodo 0: borra el actual

LDEL_M0: call  L_GETP  ;Si el elemento
        call  L_ISF ;actual es el
        jr    c,LDEL_M11 ;1o o el
LDELM01: call L_ISL ;ultimo, salta
        ;directamente al metodo 1 o el 2
        jr    c,LDEL_M22

        ld    a,(LDEL_SA) ;Ahora el
        call  PUT_P2       ;puntero al
        ld    hl,(LDEL_DA) ;siguiente
        inc   hl      ;del anterior es
        inc   hl      ;la dir. del
        inc   hl      ;siguiente
        ld    a,(LDEL_SS)
        ld    (hl),a
        inc   hl
        ld    de,(LDEL_DS)
        ld    (hl),e
        inc   hl
        ld    (hl),d
```

```
        ld      a,(LDEL_SS) ;Ahora el
        call    PUT_P2   ;puntero al
        ld      hl,(LDEL_DS) ;anterior
        ld      a,(LDEL_SA) ;del
        ld      (hl),a   ;siguiente es
        inc     hl ;la dir. del anterior
        ld      de,(LDEL_DA)
        ld      (hl),e
        inc     hl
        ld      (hl),d

        call    L_GETP   ;El puntero
        push    af,hl    ;al e. en curso
        call    L_FWD    ;queda apuntando
        pop     hl,af    ;al siguiente
        jr      L_DELF

;--- FIN:
;- Borra el elemento A-HL
;- Decrementa el contador de elementos
;- Restaura segmento original en pag.
;  2 y termina

L_DELF: ld      b,a
        call    MFREE

        call    L_GETN   ;Decrementa
        ld      b,a      ;contador de
        ld      a,h      ;elementos
        or      l
        dec     hl
        ld      (ix+9),l
        ld      (ix+10),h
        jr      nz,L_DELF2
        dec     b
        ld      (ix+11),b

;--- Si solo habia un elemento,
;    ahora la lista esta vacia:
;    borramos los punteros

L_DELF2: call  L_EMPTY
        jr      nc,L_DELF3

        call    L_INIT
        jr      L_DELF4

;--- Si ahora solo hay un elemento,
;    ponemos puntero actual = primero

L_DELF3: call L_GETN
        or      a
        jr      nz,L_DELF4
        dec     hl
        ld      a,h
        or      l
        call    z,L_SETPF

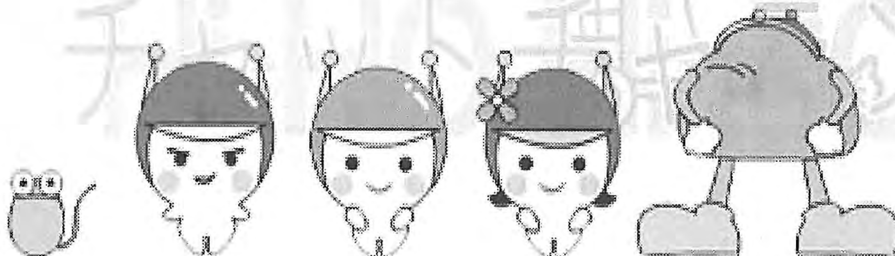
;--- Restauramos segmento y terminamos

L_DELF4: ld     a,(LDEL_PS)
        call    PUT_P2
        or      a
        ret

LDEL_PS: equ    LPUT_PS ;Reciclamos
LDEL_M: equ     LPUT_M  ;variables
LDEL_SA: equ    LPUT_S
LDEL_DA: equ    LPUT_D
LDEL_SS: equ    LPUT_T
LDEL_DS: equ    LPUT_E


;* L_DEST:  Destruye una lista
;- Entrada: IX = Puntero al
;  descriptor de la tabla
;- Regist:  AF, BC, DE, HL

L_DEST: ld      a,2
        call    L_DELE
        jr      nc,L_DEST
        ret
```



```
;* L_SAVE: Guarda una lista en un
;  fichero (requiere DOS 2).
;- Entrada: IX = Puntero al
;  descriptor de la lista
;  DE = Ruta + nombre del fichero
;  y B=255 (creara ese fichero), o
;  B = File Handle de un fichero
;  abierto (grabara la lista en ese
;  fichero a partir del puntero
;  actual)
;  HL = Bufer de tamanyo igual al
;  elemento mas grande lista + 2
;- Salida:  Cy = 1 si hay error de disco
;  A  = Error de disco, si lo hay
;  Si B=255, el fichero es cerrado
;  al final del proceso
;
;  Formato del fichero resultante:
;  Num. elementos (3 bytes) +
;  tamaño elemento (2 bytes) +
;  elemento + ... + 0 + 0
;- Regist:  F, BC, DE, HL

L_SAVE: ld    (LS_BUFD),hl  ;Guarda
        call  L_GETP ;puntero original
        push  af,hl  ;de la lista

        ld    a,255
        ld    (LSAVFLG),a
        ld    a,b
        cp    255
        jr    nz,LSAVOK1

;--- Inicializacion del fichero

        xor   a ;Crea y abre fichero
        ld    bc,#44
        call  5
        jr    nz,LSAVE2
        ld    (LSAVFLG),a
        ld    a,b
LSAVOK1: ld   (FHLS),a

        call  L_GETN;Escribe num. de
        ld    de,(LS_BUFD)  ;elementos
        ex    de,hl ;en el fichero
        ld    (hl),e
        inc   hl
        ld    (hl),d
        inc   hl
        ld    (hl),a
        ld    bc,3
        call  F_WRITE

        call  L_EMPTY ;Termina si
        jr    c,LSAV_F;lista vacia
        call  L_SETPF ;Puntero al
                      ;primer elemento

;--- Bucle de grabacion de elementos

LSAV_B: ld    de,(LS_BUFD)  ;Pone
        ;tamanyo + elemento en (LS_BUFD)
        inc   de     ;y lo graba en
        inc   de     ;el fichero
        call  L_GETCE
        dec   de
        ld    a,b
        ld    (de),a
        dec   de
        ld    a,c
        ld    (de),a
        inc   bc
        inc   bc
        call  F_WRITE

        call  L_FWD ;Siguiente elem.
        jr    nc,LSAV_B ;si quedan

;--- Cierre del fichero y finalizacion

LSAV_F: ld    hl,(LS_BUFD)  ;Escribe
        ld    (hl),0   ;dos bytes 0
        inc   hl     ;como terminacion
        ld    (hl),0
        ld    bc,2
        call  F_WRITE

        ld    a,(LSAVFLG)
        or    a
        jr    nz,LSAVOK2

        ld    a,(FHLS);Cierra el
        ld    b,a     ;fichero si lo
        ld    c,#45   ;habiamos
        call  5       ;creado

LSAVOK2: pop  hl,af ;Restaura puntero
        call  L_SETP;al e. actual

        xor   a
        ret
```

```
;--- Error: restaura puntero de la
;    lista y termina

LSAV_E: push  af
        ld    a,(LSAVFLG)
        or    a
        ld    a,(FHLS)
        ld    b,a
        ld    c,_CLOSE
        call  z,5
        pop   af

LSAVE2: ld    b,a
        pop   hl,af
        call  L_SETP
        ld    a,b
        scf
        ret
```




```
;--- Subrutina F_WRITE:
;    Escribe BC bytes desde la dir.
;    (LS_BUFD) en el fichero (FHLS)

F_WRITE: push  bc
        pop   hl
        ld    a,(FHLS)
        ld    b,a
        ld    c,#49
        ld    de,(LS_BUFD)
        call  5
        ret   z
        pop   de
        jr    LSAV_E

FHLS:           db    0 ;File Handle
LS_BUFD:        dw    0
LSAVFLG:        db    0 ;0 si hemos
        ;creado el fichero, 255 si no
```

```
;* L_LOAD: Carga una lista desde un
;  fichero (requiere DOS 2).
;- Entrada: IX = Puntero al
;  descriptor de la tabla
;  (el contenido del fichero se
;  anyadira al final de la misma)
;  DE = Ruta + nombre del fichero y
;  B=255 (abrira ese fichero), o
;  B  = FH de un fichero abierto
;  (cargara datos de ese fichero a
;  partir del puntero actual)
;  HL = Bufer de tamanyo igual al
;  del elemento mas grande lista + 2
;- Salida:  Cy = 1 si hay error de disco
;  A  = Error de disco, si lo hay
;  1 si el error es que no queda
;  memoria para crear elementos
;  2 si el error es que el elemento
;  es demasiado grande
;  B-DE = Numero de elementos
;  leidos del fichero si no hay error
;  Si B=255, el fichero es cerrado
;  al final del proceso
;- Regist: F, BC, DE, HL

LLOAFLG: equ  LSAVFLG

L_LOAD: ld    (LL_BUFD),hl
        ld    (LL_SP),sp

        ld    a,255
        ld    (LLOAFLG),a
        ld    a,b
        cp    255
        jr    nz,LLOAOK1

;--- Apertura del fichero

        xor   a
        ld    c,#43
        call  5
        jr    nz,LLOADE2
        ld    (LLOAFLG),a
        ld    a,b
LLOAOK1: ld   (FHLS),a

        ld    bc,3  ;Lee y guarda
        call  F_READ;numero de
        push  ix    ;elementos
        ld    ix,(LL_BUFD)
        ld    l,(ix)
```

```
        ld      h,(ix+1)
        ld      a,(ix+2)
        ld      (LL_NUM),hl
        ld      (LL_NUM+2),a
        or      h       ;Termina
        or      l       ;directamente
        pop     ix      ;si no hay
        jr      z,LLOAD_F ;elementos

;--- Bucle de carga de elementos

LLOAD_B: ld     bc,2
        call    F_READ
        ld      hl,(LL_BUFD)  ;Lee el
        push    hl      ;elemento y lo
        ld      c,(hl) ;inserta al
        inc     hl      ;final de la lista
        ld      b,(hl)
        ld      a,b     ;Fin si es la
        or      c       ;marca de fin
        jr      z,LLOAD_F ;(dos ceros)
        inc     bc
        ld      a,b     ;Error si
        dec     bc      ;elemento
        cp      #3F     ;demasiado grande
        jr      nc,LLOAD_E ;(>#3EFE)
        push    bc
        call    F_READ
        pop     bc,hl
        ld      a,3
        call    L_PUTE
        ld      a,1
        jr      c,LLOAD_E
        jr      LLOAD_B ;Siguiente elem.

;--- Cierre del fichero y finalizacion

LLOAD_F: ld     a,(LLOAFLG)
        or      a
        ld      a,(FHLS);Cierra el
        ld      b,a       ;fichero si lo
        ld      c,_CLOSE ;habiamos
        call    z,5       ;creado

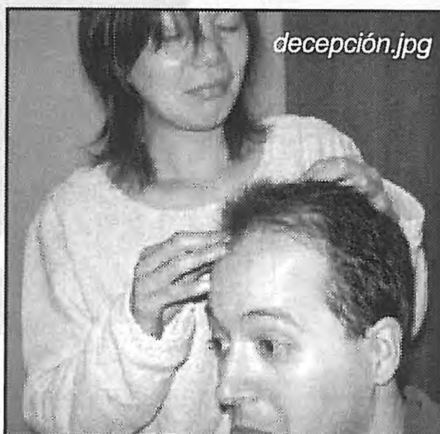
        ld      de,(LL_NUM)
        ld      a,(LL_NUM+2)
        ld      b,a

        ld      sp,(LL_SP)
        xor     a
        ret

;--- Error: cierra fichero y termina

LLOAD_E: push af
        ld      a,(LLOAFLG)
        or      a
        ld      a,(FHLS)
        ld      b,a
        ld      c,#45
        call    z,5
        pop     af

LLOADE2: scf
        ld      sp,(LL_SP)
        ret
```




```
;--- Subrutina F_READ:
;    Lee BC bytes a la dir. (LS_BUFD)
;    desde el fichero (FHLS)

F_READ: push    bc
        pop     hl
        ld      a,(FHLS)
        ld      b,a
        ld      c,#48
        ld      de,(LS_BUFD)
        call    5
        jr      nz,LLOAD_E
        ret

LL_BUFD: equ    LS_BUFD
LL_NUM: ds      3
LL_SP:  dw      0
```

Gradius III Legends

Hay gente que no puede estarse quieta por muy feos que sean. Y esto es lo que parece pasarle al ente obsoleto llamado Imanok, pues en este número de SD Friskies (o como se diga) hay ración doble de software imanokero. Sí sí, como lo: no contento con las dos páginas dedicadas al Bubble Rain, don David Sopra Bull Fernández (como lo han bautizado en un fanzine holandesco) vuelve a acaparar vuestra atención en sendas páginas dedicadas a su otro algo releaseado recientemente: Gradius 3 Legends. "Oye tal, lo que pasa es que si sacarais el fanzine con más frecuencia no se os acumularían los juocos a comentar". ¿Y a este quién le ha dejado entrar? ¡Tú, a la puta calle!

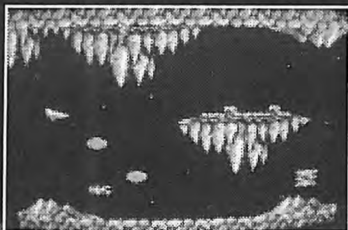


Gradius 3 Legends es un juoco naveropseudonemesiano desarrollado con el editor de idems del Super Zelixer. "¡Uf! Pues vaya paja", pensarás. Nada más lejos que Tegucigalpa: G3L (permitidme el abreviome) es un peazo juego por dos raciocinios. La primera es el diseño de las fases y el perfecto ajustome del nivel de dificultad, que lo convierten en un juoco divertido y que mola un gugol. Y la segunda y más more: los gráficos. El tal Imanoko se los ha currado a base de bien, de tal forma que dan la impresión de juoco profesionalizable al cien por idem. Y si no os lo, vipad los escrenchotos. Los gráficos y enemigos están inspirados en la saga Némesis, o hasta incluso vilmente robados de algún juego nemesiano en algunos casos. Vamos, que da la impresión de estar juocando a un Nemesis 34 cualesquiera.

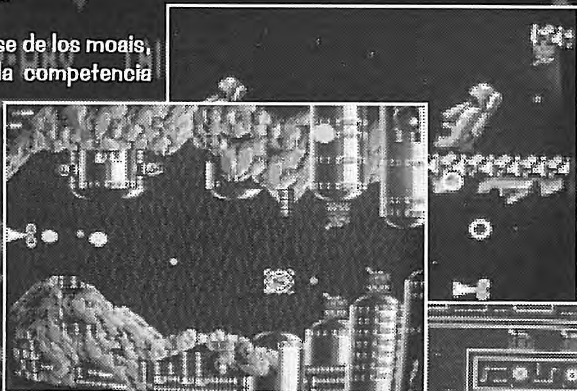


Namás empezar nos encontramos con la posibilidad de elegir cualquiera de las naves de los juegos Nemesis-sagueros para jugar. Y tú te: "¿Ans? ¡Pero si el editor del Super Zelixer no ofrece esa posibilidad!" En efectivo así es, pero el Imanokista ya que es feo al menos es listo el pobre, y ha pogramao por su propio baiself la rutina de selección de nave con un truki: una vez seleccionada la idem, se renombra uno de los ficheros con los datos gráficos de la nave de forma que el pograma usa los idems de la nave elegida. Y lo más more es que el selector de nave está hecho namás nimenos que en NestorBASIC... y por esa pequeñez el tío ha tenido que darme un ejemplar del juego gratisx. ¡JUAS JUAS! Si es que desde que hice el NestorBASIC me salen juegos gratis por todas partes.





El juoco consta de siete fases. La primera es la típica fase "campestre" con montañitas y tal, esta no ofrece demasiada dificultad. La segunda ya es un poco cabroncilla: es una fase cristalina en la que millardos de trozos de cristal van flotando por ahí de forma errática, bueno no tanto, porque se ven misteriosamente atraídas por nuestra nave. Qué cosas.



La tercera es la fase de los moais, y no me refiero a la competencia fanzinera sino a los caraduras que escupen caramelos Chimos. Bueno, unos caramelitos de esos no hacen daño, pero cuando se juntan 34 caraduras en la pantalla la cosa es como pa fliparlo un poco.

La cuarta fase es pseudo-egipcia-arqueológica con algunos recovecos estrechos que pa qué, y un cacho laberíntico en el que hay que ir probando a ver por dónde se rompen las piedras que nos permitirán pasar, pero como el scroll corre inexorablemente a buen seguro exclamarás aquello de "¡Mecagonla-putadeorosRamoni!" agobiado por la tensión del momento.

La quinta fase va de aliens y de tuboides que te disparan amebas al estilo de la penúltima fase del Nemesis o la segunda del Nemesis 3. Cabe destacar más pseudolaberintos con salidas falsas y pasadizos estrechiiitos que te harán rayar la carrocería de la nave. ¡Domingero!

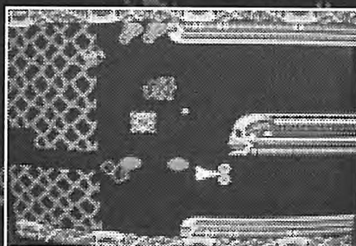


La sexta fase es, a mi erudito modo de ver, la que tiene mejores gráficos. Vamos, es increíble; es un mega de fase. Se trata de un híbrido entre fase campestre y base enemiga, con estructuras metálicas incrustadas en la roca y cosas asín. El enemigo final tiene su duende, no porque tenga un ataque muy poderoso sino porque se nos obliga a luchar en un espacio muy reducido. Jeeee, que soy claustrofóbico...



Y por fin, la última fase es, cómo no, la base enemiga. Aquí deberás mostrar tus mejores habilidades yostiqueras para poder atravesar los estrechos y enrevesados pasillos que te esperan sin acabar achafado en el intento... y al mismo tiempo esquivar los cienes de balas que te tirarán las inacabables basecillas apostadas en los rincones más insospechados. Un liiiooo...

En resumen, una obra maestra que ónlycamente cuesta tres uros, uséase que no me entere yo de que no te lo compras porque te patearé los molares, los incisivos y los epistolares, o como se diga. ¡Hala!



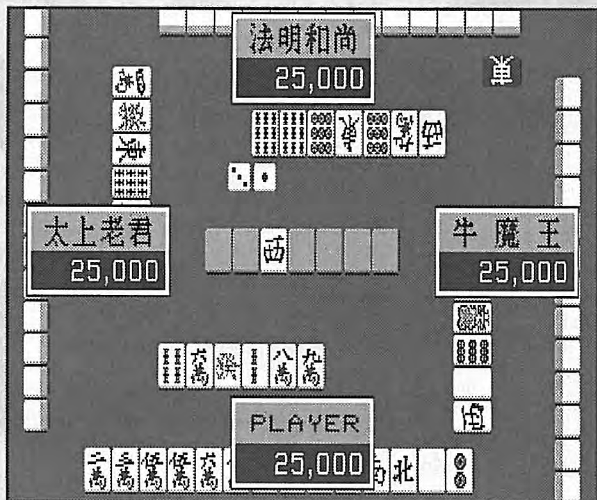
Konami Man

Como se juoca al Mahjong

MAHJONG: conceptos basicos

Tambien conocido como "mahjongg" o "majiang", es un juego de mesa de origen chino que actualmente se juega en todo el mundo; las reglas varian levemente segun la region donde se juegue...

...en MSX nos interesa el MODO JAPONES de jugarlo. Reglas japonesas, pues.



Originalmente esta pensado para 4 JUGADORES (representados por cada uno de los puntos o VIENTOS cardinales). Y aunque existen variantes para 2, 3, 5 y mas jugadores, nos concentraremos solamente en el modo "natural" y tradicional de jugarlo: a 4 jugadores.

Muchos son los titulos programados para MSX que se basan en 'mahjong'. Para no liarnos, vamos a quedarnos con uno en concreto (ya que cada titulo suele poseer un "set" de reglas iniciales -cambiables o no- a tener en cuenta a la hora de jugar).

He elegido "Pai no majutsushi" de Konami (conocido tambien como "Mahjong2" o "Mahjong Masters") por ser un titulo facil de conseguir, facil de jugar y enormemente atractivo a nivel visual y sonoro. Seguro que todos lo hemos visto al menos una vez: ya es hora de rescatarlo del olvido.

Y tras aprender a jugar a este, ya puede uno enfrentarse a los demas... (recomiendo tambien "Gambler jikohchuushinha" y su segunda parte, ambos de GameArts/YellowHorn).

"Pai" es el nombre que reciben las piezas con las que se juega a mahjong. En total son 136 pai: 34 diferentes, cada uno de ellos repetido 4 veces. Una breve descripcion/ enumeracion:

▸ **"Palos"** o colores: 3 tipos, cada uno numerado del 1 al 9

• **WONs**: el simbolo "won" en rojo sobre el que se lee (en kanji) el numero

• **DOTs**: puntos o circulos (aqui es mas sencillo distinguir cada numero!)

• **BAMs**: ramas de bambu (el numero 1 es un pajaro)

▸ **"CHARs"** o simbolos: divididos en 2 grupos

• **VIENTOS**: en orden: Este → Sur → Oeste → Norte

• **DRAGONES**: blanco *(HAKU)* → verde *(HATSU)* → rojo *(CHUU)*

(los 'dragones' tambien son conocidos como 'ELEMENTOS')

Los Pai "1" y "9" de los 3 palos se denominan **"TERMINALES"**, y al conjunto de *{ Terminales + Chars }*

se le denomina **"FINALES"**. Los Pai "2" al "8" de cada palo se denominan **"SIMPLES"**.

El objetivo del juego es reunir una combinacion de Pai de 14 piezas dividida en 5 segmentos: 4 segmentos de 3 Pai c/u y una pareja como quinto segmento. Esto normalmente... (la mayoria de las combinaciones habituales).

(4x3)+2= 14 pai en total. La pareja son 2 Pai iguales. Los segmentos de 3 piezas pueden ser:



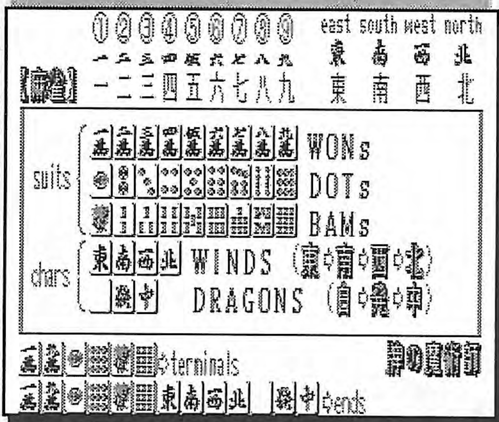
- **[SEQ]**uencia: 3 Pai del MISMO PALO, EN ORDEN CONSECUTIVO (ej: 3,4,5)
- **[TRI]**o: 3 Pai IDENTICOS (mismo palo y numero, o mismo Char; ej: _*Sur*_x3)

Existe otro tipo de segmento formado por 4 piezas en lugar de 3:

- **[KAN]**: 4 Pai IDENTICOS (mismo palo y numero, o mismo Char; ej: _*9*_ x4)

(el "KAN" es, digamos, un "TRI" algo especial...)

Son muchas las combinaciones que pueden formarse, pero no todas ellas son aceptadas como "ganadora". Es fundamental conocer las combinaciones ganadoras (al menos las MUY basicas!) y tambien desarrollar una cierta estrategia de juego para convertirse en un "Mago del Pai" ;)



Mahjong: comenzando

El modo de empezar una partida de mahjong es realmente la parte mas complicada de todas. Un autentico "rito" encaminado a determinar la posicion que ocupara cada jugador alrededor de la mesa y tambien cual de los jugadores sera el encargado, en primer lugar, de poseer el titulo de 'Repartidor'.



Explicarlo seria el mejor modo de desanimar a quien se haya atrevido a leer esto...

Asi que nos vamos a quedar con el modo de inicio de "Pai no majutsuji" (PNM a partir de ahora!), que es con diferencia el mas sencillo que he visto de todos los juegos MSX: una version muy simplificada de la norma general que es de agradecer.

En PNM la posicion del jugador **("PLAYER")** es siempre la misma: situado en la zona inferior de la pantalla, es el *VIENTO ESTE* por defecto. A la izquierda de la pantalla estara el *SUR*, arriba el *OESTE* y a la derecha el *NORTE*. Y ademas, las posiciones no cambian nunca durante la partida. Como ya he dicho, muy sencillo (siempre somos la "Casa Este").

(ojo, en otros juegos nuestro viento cambiara cada mano!)

Al principio se nos dara a elegir entre 4 Pai. Cada uno de nuestros 3 contrincantes tomara otro: son los *Pai de los VIENTOS*.

Segun el Pai que haya tomado cada uno, se estableceran las posiciones relativas de nuestros contrincantes con respecto a nosotros (siempre el Este y siempre en la zona inferior de la pantalla!).

A continuacion, aquel que haya tomado el "Este" lanza los dados: contando a partir del lanzador de dados y en sentido CONTRARIO a las agujas del reloj se determina quien sera el *"Este Provisional"* o *"Falso Este"* **[KATOH]**, quien, a su vez, volvera a lanzar los dados. De nuevo a partir del lanzador y de nuevo en sentido contrario a las agujas del reloj se determina el *"Este" definitivo* **[HIGASHI]**: Repartidor en la primera mano de la primera ronda.

(como dije, facil y rapido... en otros juegos es un proceso algo mas largo y "fiel" al modo "real" de jugar)

A continuacion se mezclan los Pai. Se separan 7 parejas que formaran el muro central (a priori no



usable) y despues se reparten 13 a cada jugador. Esto deja 70 Pai disponibles en la pila para ir tomando.

Antes de empezar a jugar, en el muro central se levanta el tercer Pai empezando por la izquierda (de la fila superior). Se define de este modo el **"DORA"**: siguiente en la secuencia al Pai levantado en el muro. Una pieza importante a tener en cuenta durante el desarrollo del juego (mas datos acerca del DORA un poquito mas abajo).



POR FIN COMIENZA EL JUEGO...

El repartidor toma el primer Pai de la pila: pasa a tener 14 en su poder. Se tendra que descartar de uno para quedarse de nuevo con 13, y entonces sera el turno del siguiente jugador... que tomara un Pai de la pila y asi sucesivamente hasta que:

a) Se acaben los Pai de la pila (el mas frecuente de los empates)

b) Uno de los jugadores declare victoria **[AGARU]**

... en ese momento se dice que ha acabado una "mano". La partida completa dura 2 RONDAS (ronda Este y ronda Sur). Y cada ronda dura, al menos, 4 manos (una mano por Viento/Casa como minimo!). En total, minimo 8 manos.

門前清模和	Menzenchin TSUMO	対々和	TOITOIHO
立直	RIICHI	混一色	HONITSU
立直一発	RIICHI IPPATSU	純全帯么	JUNCHANTAIYAO
平和	PINFU	三暗刻	SANANKO
断么九	TANYAOCHU	七対子	CHITOITSU
一盃口	IPPEIKO	清一色	CHINITSU
全帯么	CHANTAIYAO	翻牌 / 役牌	FanPai/YakuHai
三色同順	SANSHIKITONSHUN		
一気通貫	IKKITSUKAN	(ウラ)ドラ	(URA) DORA

La duracion REAL de la partida dependera de su desarrollo. En cada mano, uno de los 4 jugadores posee el cargo de "Repartidor". Decimos que en ese momento estamos en su "casa" (ej. "Casa Este", que seria la nuestra). Este cargo puede CONSERVARSE al ganar uno la mano y tambien en otras circunstancias... con lo cual seguimos en esa 'casa'. La ronda acaba cuando los 4 jugadores han poseido y despues perdido dicho cargo (cuando hemos recorrido las 4 casas). Esto serian 4 manos si ninguno de ellos consigue ser Repartidor 2 manos seguidas... o mas de 4 en caso contrario (que es lo habitual).

Ser Repartidor y conservar el cargo es importante a efectos de puntuacion. Serlo o no serlo puede afectar tambien a la estrategia de juego (que podra ser mas ofensiva o defensiva).

Y por ultimo con respecto a la duracion de la partida, existe una regla que obliga a jugar una TERCERA RONDA (ronda Oeste) en caso de que al llegar al final de la segunda (Sur) todos los jugadores posean una puntuacion inferior a 33300. La llamada "entrada Oeste" **[SHANYU]**.

Nota: notese que el sentido de las 'Rondas' y el de las 'manos' es inverso!

RONDAS: ESTE → SUR → (OESTE)
manos : este → norte → oeste → sur → este ...

Mahjong: jugando

Antes de explicar cuales son las combinaciones basicas, hay que tener claros CIERTOS conceptos.

El estado de nuestros Pai, por ejemplo: si ya tenemos una combinacion casi completa, a falta de 1 solo Pai para resultar ganadora, se dice que tenemos **[TENPAI]**. Si aun necesitamos varios Pai para llegar a ese punto, entonces tenemos **[NOTEN]** (que es no tener nada!). Esto es tanto mas importante cuanto mas nos acercamos al final de la mano: si se estan acabando los 70 Pai iniciales de la pila (empate a la vista), al menos es bueno estar en posesion de una combinacion Tenpai.

mangan	8k	5
hanemen	12k	6,7
baiman	16k	8-10
sanbaiman	24k	11+
yakuman	32k	Sp.
CHONBO	-8k	
=#FAN#	+50% If Dealer	

East Round: 1st dealer, 2nd dealer, 3rd dealer, 4th dealer
South Round: 1st dealer, 2nd dealer, 3rd dealer, 4th dealer

El Repartidor conserva su cargo si gana la mano; pero tambien lo conserva si, al producirse un empate, tiene Tenpai (ronda Este). En la ronda Oeste siempre conserva el cargo ante un empate (con Tenpai o Noten).

Sobre los segmentos que conforman una combinacion: Seq,Tri,Kan,Parejas.

Pueden ser **ABIERTOS** o **CERRADOS**. Son cerrados si los completamos al ir tomando Pai de la pila. Son abiertos cuando utilizamos un Pai descartado por un oponente para completar el segmento. Asi:

• Gritamos **"CHII"** al tomar un Pai descartado para formar SEQ. Solo es posible hacerlo del descarte del oponente situado a nuestra izquierda.

• Gritamos **"PON"** al tomar un Pai descartado (esta vez de CUALQUIERA de los oponentes) para formar un TRI.

• Gritamos **"KAN"** al tomar un Pai descartado para formar KAN (tambien de cualquier oponente, como el PON).

(no existe un comando para formar una Pareja robando un Pai descartado!)

El modo de completar la combinacion es tambien "abierto" o "cerrado":

• Gritamos **"RON"** al tomar un Pai descartado por un oponente para completar la combinacion.

• Gritamos **"TSUMO"** al completar la combinacion tras tomar de la pila el Pai que necesitabamos para hacerlo.

(mediante RON y TSUMO _si_ podremos completar la Pareja... si al formarla estamos completando tambien la combinacion)

Asi, nuestra combinacion sera en conjunto:

▸ **"Abierta"**, si alguno de los segmentos lo es

▸ **"Cerrada debil"**, si todos los segmentos son cerrados menos el ultimo, completado mediante RON

▸ **"Cerrada fuerte"**, si todos los segmentos son cerrados y completamos la jugada con TSUMO.

Llegados a este punto, ya podemos definir la combinacion ganadora basica mas sencilla que existe: CUALQUIER COMBINACION CERRADA (sea fuerte o debil). El resto de combinaciones ganadoras, explicadas un poquito mas abajo.

El jugador ocasional de PNM recordara algun frustrante intento de aprender y su consiguiente fracaso: esto es debido principalmente al afan del novato por tomar todos los Pai que se le ofrecen para completar segmentos abiertos... y de este modo es complicado completar una jugada ganadora que no se salte las normas. Al principio (sobre todo al principio) es mejor jugar sobre seguro: combinaciones cerradas salvo que se vea claramente la formacion de una combinacion valiosa (Yaku) que permita segmentos abiertos.

Respecto a los empates, el mas habitual se produce cuando se acaban los Pai de la pila y ninguno de los jugadores ha declarado victoria. En ese momento, se muestran las jugadas: los jugadores en situacion de TENPAI reciben una cantidad total colectiva de 3000 que han de pagar los que esten en situacion NOTEN. Si todos (los 4) estan en la misma situacion (sea Tenpai o Noten) no se produce este intercambio de puntos. Veamos:

• *1 jugador tiene Tenpai y los otros 3 Noten:* el primero recibe una cantidad total de 3000 (cada jugador con Noten paga 1000)

• *2 jugadores tienen Tenpai y los otros 2 Noten:* cada uno de los primeros recibe 1500 puntos (misma cantidad que paga cada uno de los segundos)

• *3 jugadores tienen Tenpai y solo 1 Noten:* este ultimo paga 3000; 1000 recibe cada uno de los primeros.

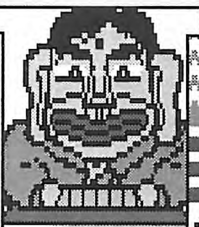
Otras situaciones de empate:

▸ Si todos los jugadores descartan el MISMO Pai inicial.

▸ Si un jugador declara [TAOPAI] en el primer turno (cuando tiene 9 Pai "finales" en su combinacion inicial: RECUERDA que los Pai "finales" son los "1", "9" y Chars)

▸ Si todos los jugadores hacen "RIICHI" (que aun no he explicado lo que es, por cierto).

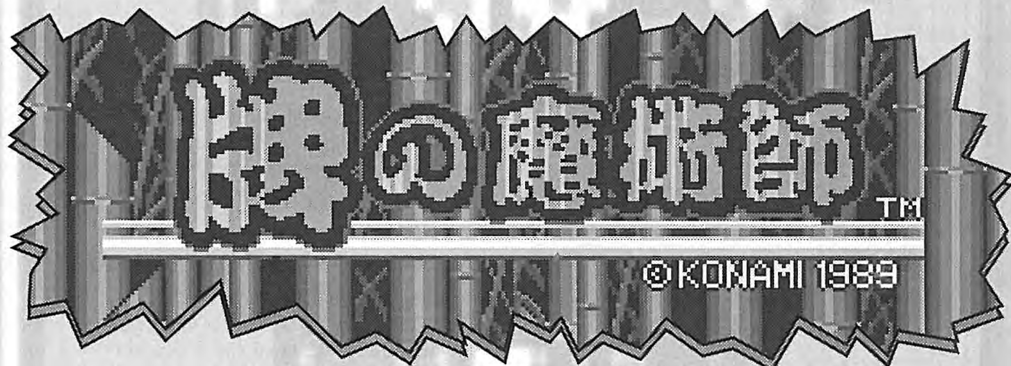






Hacer "Riichi" es una caracteristica exclusiva (creo) de las reglas japonesas de mahjong. Para empezar, solo podemos hacerlo si nuestra combinacion es CERRADA. (!!) En segundo lugar, consiste en declarar a nuestros oponentes que estamos en situacion de Tenpai: es decir, poner en su conocimiento que estamos preparados para ganar (a falta de 1 solo Pai). Luego significa ponerlos en alerta...

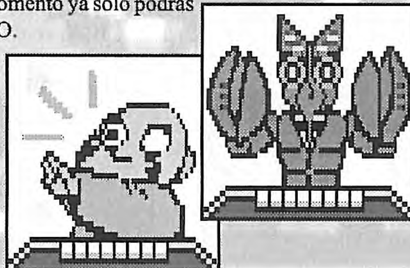
Al hacer Riichi, ponemos un Pai sobre la mesa girado 90 grados y pagamos 1000 puntos (simbolizado por un palito blanco con un punto rojo). Ademas, a partir de ese momento ya no podremos tocar ninguno de los 13



Pai que formaban la combinacion tenpai que teniamos al hacer riichi: tan solo podremos completar la jugada (bien con RON, bien con TSUMO).

Y mas reglas acerca del Riichi: no puedes haber descartado previamente el Pai que necesitas para ganar; si dejas "escapar" un Pai descartado por un contrario para ganar con RON a partir de ese momento ya solo podras completar tu jugada con TSUMO.

Hasta ahora parece que hacer Riichi trae solo inconvenientes... pero las ventajas son que el Pai ganador puede llegar de 4 lugares diferentes (de la pila y de tus 3 oponentes, sea cual sea el Pai que necesites). Y a efectos de



puntuacion, si logras ganar recogeras de vuelta los 1000 puntos que pagaste (mas todos los que se hayan acumulado de Riichi anteriores que no acabaran en victoria) y a tu puntuacion final se suman unos extras.

Y aun mas: hacer Riichi te da derecho a usar el/los URADORAs (lo cual puede significar un aumento considerable en la puntuacion final; ver apartado sobre DORA y URADORA).

Asi que sopesando pros y contras tu decides en cada situacion si te conviene o no utilizar esta regla.

Un ultimo detalle: en cada mano 2 de los 'Vientos' (o solo uno de ellos, pero por partida doble) son especialmente importantes... tanto como lo son los 'Dragones' (es decir, que un Tri o Kan de estos pai significan "FAN PAI": una situacion muy ventajosa para completar rapidamente la combinacion y ganar la mano).

Son, concretamente, el **VIENTO RONDA** y el **VIENTO POSICION**.

Respecto al primero, no hay dudas: sera el "Este" en la primera ronda y el "Sur" en la segunda ("Oeste" si hubiere una tercera!).

En cambio, el segundo es diferente segun el juego... En general, el 'Viento Posicion' correspon-

de al que nosotros ocupamos en ese momento. Y digo "en ese momento" porque la regla general dicta que tras cada cambio de Repartidor se produce una rotacion de los vientos... con lo cual nuestro 'Viento Posicion' cambia cada cierto tiempo. Esto, en general (pej. en los "Gambler" y "Asada").

PERO si jugamos a PNM se produce un importante cambio: siempre nos encontramos situados en el "Este". Por tanto, el concepto de 'Viento Posicion' ha de ser diferente (o siempre seria el mismo!).

Asi, en este caso, dicho 'Viento' sera el del jugador que posea durante esa mano el cargo de Repartidor. Es decir, la "Casa" donde nos encontramos.

Y ambos vientos, en PNM, estan indicados en todo momento en el cuadro central en pantalla: abajo a la izquierda la Ronda y la Casa abajo a la derecha. Para que siempre sepas que Pai-vientos debes tener mas en cuenta.



ポン PON
チー CHII
カン KAN
リーチ RIICHI
ロン RON
ツモ TSUMO

シモン Simon
アフロディーテ Aphrodite
スナッチャー Snatcher
ヴェノム Venom
ゴエモン Goemon
ポポロン Popolon
ペンギン Penguin
モアイ Moai

Mahjong: DORA y URADORA



El "DORA" es un Pai muy especial, distinto cada vez que jugamos, que se merece un apartado para el solito... el "Bonus Pai".

Recordemos que el DORA se define al principio de cada mano: al levantar el tercer Pai (empezando por la izquierda) del muro central.



El siguiente Pai en la secuencia al que descubrimos en el muro sera el DORA. Asi, pej, si en el muro vemos el 5 de BAM, el DORA sera el 6 de BAM.

Cuando en el muro vemos el "9" de uno de los 3 palos, el DORA es el "1" del mismo palo. Y si se trata de un Char, igual: el siguiente en la secuencia (y el primero si vemos el ultimo de la secuencia).

Recuerdo la secuencia de los Char:

- Vientos: ESTE → SUR → OESTE → NORTE
- Dragones: BLANCO *(haku)* → VERDE *(hatsu)* → ROJO *(chuu)*

Y por que es tan importante el DORA?

Si en tu combinacion ganadora se encuentra este Pai, se suma un **#FAN#** (o punto de jugada) al total. Los #FAN# definen el valor de una combinacion, y el DORA suma #FANs# independientemente de lo buena o mala que sea esta.

Imagina que tienes un TRI del Pai que resulta ser el DORA: #3 FAN# extra!

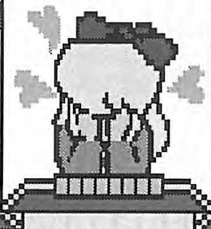
Y que es el URADORA? Pues el Pai que, en el muro, esta justo debajo de aquel que define al DORA (en el muro central vemos solo 7 Pai, pero debajo de estos 7 hay otros 7). El "Dora inferior". Solo nos podemos beneficiar de su existencia si ganamos tras hacer RIICHI.

Ademas hay que tener en cuenta que cada vez que uno de los jugadores (cualquiera entre los 4) haga un "KAN", se levantara del muro central un nuevo Pai... definiendose por tanto un nuevo DORA (y su correspondiente URADORA!).

ATENCION: en principio solo cuentan los DORA y el primer URADORA. Para que tambien cuenten los URADORA que se "generan" al hacer un kan debe existir una regla que lo tenga en cuenta (que se acepten los 'KAN_URADORA').

Ya explique al principio que cada juego puede presentar un 'set' inicial de reglas (cambiables o no) que han de ser tenidas en cuenta al jugar.







De este modo pueden llegar a definirse hasta 8 Pai especiales (entre DORA y URADORA). Si tu combinacion contiene los DORA, esfuerzate (aun mas de lo habitual) por ganar la mano. Y si se han definido varios DORA durante la mano (porque los jugadores han conseguido KANs), entonces es el momento de hacer Riichi e intentar completar la combinacion: debajo de cada DORA visible hay un URADORA no visible que puede, potencialmente, elevar mucho tu puntuacion (una valiosa jugada aunque la combinacion no valga nada!!).

Mahjong: puntuacion

Recordemos...

Ante un empate, los palitos de 1000 puntos provenientes de hacer Riichi se acumulan para la siguiente jugada. Se suman a la cantidad total de puntos a percibir por el siguiente ganador. Son los palitos con el punto ROJO.

Vale. Pero hay otro extra!

Cada vez que un Repartidor conserva el cargo, pone sobre la mesa un palito con unas lineas azules. Estos palitos se acumulan hasta que gana un jugador diferente al Repartidor, y por cada uno de ellos el ganador (bien el Repartidor, bien un contrario) se embolsa 300 puntos extra.



Si el Repartidor perdiera su cargo por empate con NO TEN (Ronda Este) los palitos acumulados SE CONSERVAN para el siguiente Repartidor.

Puede no parecer mucho, pero sumando y sumando....

Quien paga al ganador? Depende de quien sea el ganador y de como ha ganado:

▸ Si era el Repartidor, siempre ganara un 50% extra.

▸▸ Si gana por Tsumo, la cantidad a pagar se divide en 3 partes (cada uno de los oponentes paga un 33% del total)

▸▸ Si gana por Ron, la cantidad la paga el jugador que se descarto del Pai tomado para ganar.

▸ Si el ganador NO era el Repartidor

▸▸ Tsumo, la cantidad se divide en 4 partes... el Repartidor paga un 50% por ciento de ella y los otros 2 contrincantes pagan un 25% c/u.

▸▸ Ron, paga el que se descarto (si era el Repartidor, paga normal, sin porcentajes extra!).

Es importante no olvidar que no puede ganarse siempre; y que cuando nuestra combinacion es mala y no parece completarse y los Pai de la pila se acaban poco a poco... pues que resulta conveniente adoptar una estrategia defensiva y (ya que no vamos a ganar) al menos intentar no PERDER: fijate en los descartes de tus oponentes (sobre todo en aquellos que hayan hecho RIICHI!) y procura descartar Pai "seguros". No puedes evitar que un contrario haga TSUMO, pero _SI PUEDES_ evitar en muchas ocasiones descartar el Pai que este necesita para hacer RON (con el consiguiente desembolso por tu parte).

Una "no-derrota" es a veces casi mas importante que una victoria!

Volvamos a la puntuacion.

A tener en cuenta: tras el calculo del valor de la mano (que depende de un valor-base y de #FAN#-puntos), habra que sumar a la cantidad a cobrar....

- Los 'palitos-riichi' (1000 puntos) que se hayan acumulado
- Los 'palitos-de-rayas-zules' que se hayan acumulado (por cada uno de ellos el ganador se embolsa 300 puntos extra... a pagar por el Repartidor si gana uno de sus oponentes o por uno de los oponentes -o los 3: tsumo- si gana el Repartidor).

Insisto: el valor total de ganancia puede resultar muy superior al valor real de la combinacion!

En la página siguiente tienes un vistazo rapido a los valores de las diferentes combinaciones segun su valor-base y numero de #FAN#+ DORA. A partir de #5 Fan# (#FAN#+Dora), el valor de la mano es fijo...

#Fan#	Valor de la mano
5	8000 [MAN GAN]
6,7	12000 [HANEMAN]
8,9,10	16000 [BAI MAN]
11 y mas	24000 [SANBAI MAN]
Especiales	32000 [YAKUMAN]

• **EL REPARTIDOR GANA POR 'TSUMO'**, cada oponente (y son 3!) paga:

#FAN# + Dora

BASE	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6-7*	*8-10*	*11+*	*Esp.*
20	XXX	700	1300	2600	4000	6000	8000	12000	16000
22-30	500	1000	2000	3900	4000	6000	8000	12000	16000
32-40	700	1300	2600	4000	4000	6000	8000	12000	16000
42-50	800	1600	3200	4000	4000	6000	8000	12000	16000
52-60	1000	2000	3900	4000	4000	6000	8000	12000	16000
62-70	1200	2300	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
72-80	1300	2600	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000

• **EL REPARTIDOR GANA POR 'RON'**, el oponente que se descarto paga:

#FAN# + Dora

BASE	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6-7*	*8-10*	*11+*	*Esp.*
20	XXX	2000	3900	7700	12000	18000	24000	36000	48000
22-30	1500	2900	5800	11600	12000	18000	24000	36000	48000
32-40	2000	3900	7700	12000	12000	18000	24000	36000	48000
42-50	2400	4800	9600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
52-60	2900	5800	11600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
62-70	3400	6800	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
72-80	3900	7700	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
82-90	4400	8700	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000

• **NO-REPARTIDOR GANA POR 'TSUMO'**, sus oponentes pagan (repartidor x2!):

#FAN# + Dora

BASE	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6-7*	*8-10*	*11+*	*Esp.*
20	XXX	400	700	1300	2000	3000	4000	6000	8000
22-30	300	500	1000	2000	2000	3000	4000	6000	8000
32-40	400	700	1300	2000	2000	3000	4000	6000	8000
42-50	400	800	1600	2000	2000	3000	4000	6000	8000
52-60	500	1000	2000	2000	2000	3000	4000	6000	8000
62-70	600	1200	2000	2000	2000	3000	4000	6000	8000
72-80	700	1300	2000	2000	2000	3000	4000	6000	8000

• **NO-REPARTIDOR GANA POR 'RON'**, el jugador que se descarto paga:

Nota del maquetador / campotravesista: *ver también la página 76*

#FAN# + Dora

BASE	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6-7*	*8-10*	*11+*	*Esp.*
20	XXX	1300	2600	5200	8000	12000	16000	24000	32000
22-30	1000	2000	3900	7700	8000	12000	16000	24000	32000
32-40	1300	2600	5200	8000	8000	12000	16000	24000	32000
42-50	1600	3200	6400	8000	8000	12000	16000	24000	32000
52-60	2000	3900	7700	8000	8000	12000	16000	24000	32000
62-70	2300	4500	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
72-80	2600	5200	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
82-90	2900	5800	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000

Es posible romper el limite de 32k. Aprovecha tus manos como 'Repartidor', en las que ganas un 50% extra (hasta 48000 puntos!).

Ciertos 'Yakuman' que en realidad no son combinaciones (sino "situaciones") puntuan tan solo como MANGAN o BAIMAN... tal es el caso de [NAGASHI MANGAN] o el Yakuman "13 huerfanos".

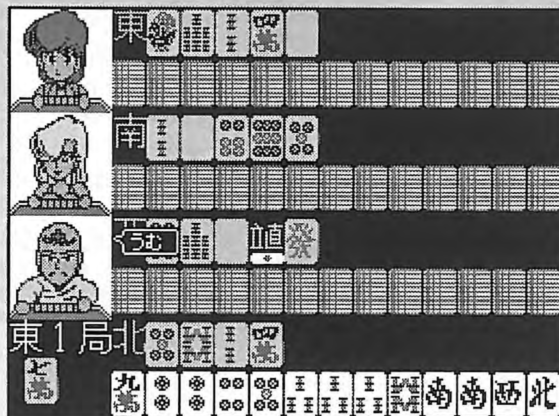
NOTA: no he explicado como se calcula la "BASE" (valor-base)... Tiene que ver con la composicion de la combinacion ganadora (tipo de Pai que la forman) y el modo de completarla.

En general los CHARs, TRIs y KANs influyen en este numero. Tambien los "terminales" (1s y 9s). Y los segmentos cerrados puntuan mas que los abiertos. Pero es algo complicado y de todas formas el MSX se encarga de calcularlo!



Si cierras una combinacion que no coincida con ninguna de las siguientes, habras cometido una falta: como multa, tendras que pagar 8000 puntos (12000 si ocurre cuando eres el Repartidor). Es lo que se denomina **[CHONBO]**.

CUIDADO CON EL 'CHONBO'! Ante la duda recuerda que cualquier combinacion cerrada es valida... y que por tanto solamente has de tener cuidado cuando alguno de los segmentos es abierto. Ojo tambien si haces Riichi: si dejas pasar un 'Ron' ya solo puedes completar tu jugada con 'Tsumo' (intentarlo con un segundo RON es incurrir en Chonbo).



Mahjong: combinaciones ganadoras (Yaku)

YAKU: combinacion (ganadora!) de Pai.

FAN: equivale al termino anterior, pero yo lo utilizare con el significado de 'punto de jugada'. Asi, cada YAKU (o combinacion) tendra un valor numerico en #FANs#.

Los YAKU son en general combinables y sus #Fan# sumables. Es decir, que una jugada puede contener simultaneamente varias combinaciones ganadoras (en cuyo caso el valor total de la jugada es la suma de los #Fan# de todas las combinaciones presentes en ella).

No obstante, algunos Yaku excluyen a otros (por ser estos inferiores o estar contenidos dentro del Yaku superior equivalente).

■ YAKU basicos

• **[MENZENCHIN TSUMO]**: Completar una _COMBINACION CERRADA_ al tomar uno mismo el Pai ganador de la pila (Tsumo). #1 Fan#

• **[RIICHI]**: Cualquier combinacion CERRADA habiendo hecho Riichi previamente (que a su vez no puede hacerse si la mano no es cerrada!). #1 Fan#.

Ademas, da derecho a utilizar el(los) DORA 'inferior(es)' (URA DORAs).

▸ Si el Pai ganador llega en el turno siguiente tras haber gritado Riichi (por RON o TSUMO), se suma #1 Fan# extra (total= #2 Fan#): *RIICHI [IPPATSU]*

▸ Si haces Riichi en la PRIMERA VUELTA (que dificil...) entonces se trata de un *"DOBLE RIICHI"*: #2 Fan# de base (3 si se produce tambien la situacion de 'ippatsu'... mas dificil todavia!)

• **[PINFU]**: Combinacion CERRADA, 4x Seqs + 1



Pareja. #1 Fan#. En la pareja NO pueden utilizarse el Viento-Ronda ni el Viento-Posicion. Y tampoco los Dragones!

• **[TANYAOCHU]**: CERRADA. Cualquier combinacion SIN 'FINALES'. O dicho de otro modo, combinacion "TODO SIMPLES". #1 Fan#

▶ Segun ciertas reglas, la mano puede ser ABIERTA (*[KUI TAN]*). De hecho, en PNM hay una opcion en el 'set' de reglas (la 1a de la columna izquierda) que sirve para habilitar (o no) esta situacion...

有り=あり~'YEP'=はい=ハイ	親=Dealer
無し=なし~'NOP'=いいえ=イイエ	子=No-Dealer
サイコロ=Die/Dice	流局~荒牌~DRAW Game
栄和=ロン=RON	半荘終了~GameEnd
自摸和=ツモ=TSUMO	聴牌=TenPai =テンパイ
立直=リーチ=RIICHI	ノー聴=NoTen =ノーテン

~~~~~~~~~~~~~~~~

牌の魔術師 = "Wizards Of Pai" 麻雀=Mahjong

ぎゅわんぶらあ 自己中心派 = "Gambler Selfish Gang"

• **[KUI TANYAO]**: habilitada por defecto, te permitira completar jugadas 'desesperadas' ;)

■ *Situaciones ESPECIALES que suman #Fan# sin ser una combinacion propiamente dicha*

• **[FAN PAI]** o **[YAKU HAI]**: #1 Fan# por cada Tri/Kan formado por uno de los 3 Dragones, el Viento-Ronda o el Viento-Posicion.

▶ En algunos juegos (como PNM) tendra este nombre, y en otros (como "JANSEI" de Sony) el nombre del Yaku vendra dado por el Viento y/o Dragon protagonista(s) de la jugada.

▶Completar un TRI/KAN de alguno de los dragones o vientos IMPORTANTES valida cualquier combinacion automaticamente (!). Es decir, que si tienes FanPai puedes lanzarte a robar Pai para formar segmentos abiertos y completar la jugada cuanto antes... sin preocuparte por el CHONBO! Junto al Tanyochu abierto, es la mejor manera de acabar la mano rapidamente (bien para hacer que un contrario pierda el cargo de Repartidor, bien para conservarlo uno mismo).

• **[HAI DEI RAO IE]**: Ganar al tomar de la pila (Tsumo) el ULTIMO Pai disponible. #1 Fan#

• **[HOU DEI RAO YUI]**: Ganar al tomar el ULTIMO Pai descartado de la mano (Ron). #1 Fan#

• **[CHAN KAN]**: Ganar al tomar el Pai (Ron) que otro jugador habia tomado del descarte de un tercero para convertir en KAN un Tri-abierto. #1 Fan#

▶ Ya se, suena raro: y ocurre mas raramente aun de lo que suena.

▶ Aprovecho para avisar que, como demuestra el [Chan Kan], hacer un KAN casi siempre conlleva un cierto riesgo...

• **[?]**: Haber descartado solo 'SIMPLES' al final de la mano. #1 Fan#

▶ Recuerda... "Simples": pai 2 al 8 de los palos WON/DOT/BAM

• **[NAGASHI MANGAN]**: Haber descartado solo 'FINALES' y que estos no hayan sido tomados por un oponente. 8000 puntos (eq. a #5 Fan# = MANGAN)

■ *YAKU: combinaciones mas habituales*

• **[IPPEIKO]**: 2x Seq IDENTICOS (mismos numeros y palo). CERRADA. #1 Fan#

• **[CHAN TAI YAO]**: Todas los segmentos deben incluir 'Finales'.

Cerrada ➔ #2 Fan#
Abierta ➔ #1 Fan#

• **[SAN SHIKI TON SHUN]**: Misma Seq repetida en los 3 palos diferentes.

Cerrada ➔ #2 Fan#
Abierta ➔ #1 Fan#

• **[IKKITSUKAN]**: (Tambien 'Itsu' o 'Dragon') Seq 1 al 9 MISMO PALO.

Abierta ➔ #2 Fan# (si, abierta!)
Cerrada ➔ #1 Fan# (si, al reves que las demas)
~~~~~~~~~~~~~~~~

• **[TOI TOI HO]**: 4x Tri + 1 Pareja. #2 Fan# (abierta o cerrada)

• **[HON ITSU]**: Cualquier combinacion formada por Pai de un UNICO PALO pudiendo incluir 'Chars'. Otra forma de verlo: Ausencia de 2 palos.

Cerrada ➔ #3 Fan#
Abierta ➔ #2 Fan#

• **[JUN SHAN TAI YAO]**: Todas los segmentos incluyen 'Terminales'. NO Chars.



O lo que es igual: [Chan Tai Yao] sin Chars.

Cerrada ➔ #3 Fan#
Abierta ➔ #2 Fan#

• **[SAN AN KO]**: 3x Tri + 1 Seq + 1 Pareja. Los Tri deben ser CERRADOS (nada de PON!). La Seq puede ser abierta (Chii) aunque suele ser mas acertado reservarla para Ron. #2 Fan#

• **[CHI TOI TSU]**: 7 parejas. CERRADA. La puntuacion "BASE" [FU-UDEI] es 50. NO puede haber 2 parejas iguales!. #1 Fan#.

▸ Esta formacion de Pai es especialmente susceptible de combinar con otras, incrementando asi el numero de Fan. Al ser cerrada, los mas claros ejemplos son los "YAKU BASICOS". Otros: [HON ITSU], [SAN SHIKI TON SHUN], [CHAN TAI YAO], etc. Si se juega bien, puede conseguirse MANGAN e incluso HANEMAN facilmente.

(hasta aqui, los YAKU mas habituales: he comprobado su validez en PNM en montones de ocasiones; a partir de aqui, combinaciones mas complejas... algunas de las cuales SI he conseguido completar y otras no; pero en general han de ser validas tanto en PNM como en cualquier otro 'mahjong' programado para MSX)

Salvo que se indique lo contrario, los siguientes Yaku pueden ser abiertos.

• **[SAN KAN TSU]**: 3x KAN. #2 Fan#

• **[SAN REN KO]**: 3x SEQ IDENTICAS (bien formadas como SEQs, bien como TRIs). #2 Fan# es la puntuacion para la jugada ABIERTA completada como TRIs; probablemente sea superior al conseguirla CERRADA y/o como SEQs.

• **[SAN SHIKI DOKO]**: 3x Tri del mismo numero en 3 PALOS DIFERENTES. ?#2 Fan# o #3 Fan#

• **[SHO SAN GEN]**: 2x Tri de Dragones + 1 Pareja de Dragones. #2 Fan#

▸ Fijate bien: aunque la puntuacion es "tan solo" de 2 Fan, en realidad hay tambien 2x Tri de Dragones... es decir, 2x 'Fan Pai'. Total= #4 Fan

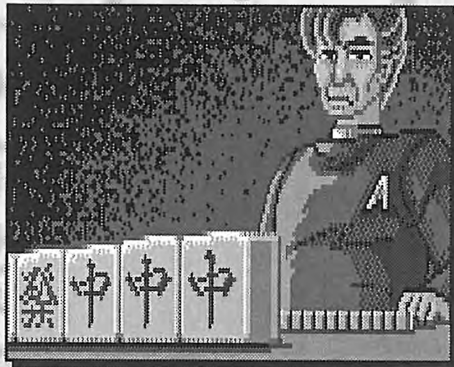
• **[HON RO TO]**: 4x Tri de 'Finales' + 1 Pareja de 'Finales'. #5 Fan#

• **[RYAN PEIKO]**: 2x [IPPEIKO]... Esto es, 4x Seq 'iguales 2 a 2'. #2 Fan# para combinacion completada en ABIERTO (posiblemente superior en CERRADO).

• **[CHIN ITSU]**: "Color". Todas los segmentos (Tri/Seq/Kan/Parejas) estan formados por un unico palo. NO SE ADMITEN CHARS.

Es decir... [HON ITSU] sin Chars.

Cerrada ➔ #6 Fan#



Abierta ➔ #5 Fan#

A continuacion, y por ultimo, los "Super-YAKU": jugadas realmente dificiles de completar (con gran puntuacion!) o situaciones realmente raras y curiosas que suponen tambien una alta (aunque no tanto) puntuacion.

■ *YAKU-MAN: si completas una de estas, me lo cuentas...*

En general conseguir alguna de estas combinaciones tan especiales proporciona el maximo de puntuacion: 32000 puntos si la consigue un jugador que en ese momento no posee el cargo de 'Repartidor' y hasta 48000 si

posee dicho cargo.

Y de nuevo, salvo que se indique lo contrario, estos Yaku tan raros pueden (Y SUELEN!) ser ABIERTOS en general.

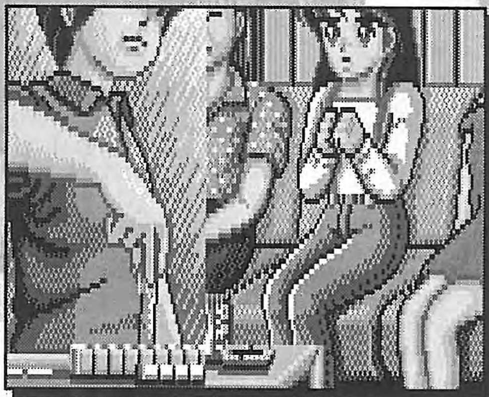
- **[DAI SAN GEN]**: 3x Tri de DRAGONES.
- **[SHO SU SHI]**: 3x Tri de VIENTOS + 1 Pareja de VIENTOS.
- **[DAI SU SHI]**: 4x Tri de VIENTOS (!!)
- **[SU KAN TSU]**: 4x KAN + 1 Pareja
- **[TSU I SO]**: Todo CHARS (formando segmentos, claro)
- **[CHIN RO TO]**: Todo TERMINALES (1's y 9's) (idem)
- **[RYU I SO]** (?): Jugada compuesta completamente por "Pai VERDES", es decir: los Pai 2 al 4, 6 y 8 del palo "Bam" y los dragones verdes (HATSU).



No estoy seguro de que este YAKUMAN sea aceptado en los juegos de MSX... (he leido en alguna parte que se trata de una jugada americana).

- **[SU AN KO]**: 4x Tri CERRADOS. La forma de completar la combinacion determina el numero exacto de #Fan#... Hay 2 modos que proporcionan mas puntuacion: cerrar con Tsumo o completar la PAREJA con Ron.
- **[DAI SHA RIN]**: 7 parejas, mismo palo, en orden!: 22 33 44 55 66 77 88

▸ Algo asi como 'chitoitsu'+'chinitsu'+'tanyaochu' (wow! casi nada!!!)





- **[KOKU SHI MUSO]**: 1 Pai DE CADA Char + 1's y 9's en los 3 palos... esto hace 13 Pai. La combinacion se completa con uno mas de estos 13 (para completar el 14 necesario).
- **[CHU REN POTO]**: COMBINACION CERRADA!!!! 3x 1's + 3x 9's del mismo palo, y entre estos 2 Tri, una escalera de color DEL MISMO PALO. Esto es: 111 2345678 999 mismo palo!... Lo cual hace 13 Pai. El Pai numero 14? Cualquiera de ellos, otra vez (del 1 al 9).



- **[TEN HO]**: Recibir la jugada completa en el reparto inicial de Pai. A mi todavia no me ha pasado.... :)
- **[SHI SAN PUTA]**: Todo lo contrario... "13 Huerfanos", no tienes absolutamente nada en el reparto inicial, ni tan siquiera una Seq potencial (ej 4 y 6).

No confundir con [TAO PAI], los "9 Finales iniciales" (situacion que deriva en Empate, y no en YAKUMAN).

▸ En alguna parte he leido una descripcion de esta jugada como si se tratase de una 'combinacion buscada y conseguida', y no como una situacion especial que se de tras el reparto inicial... seria algo asi como: 1,4 y 7 de uno de los palos; 2, 5 y 8 del segundo palo; 3, 6 y 9 del tercer palo; y por ultimo uno de cada 4 pai-viento y pai-dragon... 14 pai en total, claro.

- **[CHI HO]**: completar la jugada al tomar el PRIMER Pai descartado (al abrir el juego el Repartidor, sera un NO-Repartidor quien pueda conseguir este YAKUMAN).
- **[REN HO]**: mano CERRADA. Completar la jugada en la PRIMERA vuelta de descarte.

▸ Si se produce algun PON/CHII/KAN durante esta, el jugador que toma el Pai descartado inicia una nueva vuelta de descarte (la segunda) y por tanto ya no es posible conseguir [REN HO]

- **[PA REN CHA]**: si el Repartidor gana 7 veces consecutivas, al ganar por OCTAVA vez obtiene este YAKUMAN.
- **[SU REN KO]**: 4x Seq IDENTICAS (mismos numeros y palo). Es una combinacion superior al [RYAN PEIKO] y al [SAN REN KO].

...over!

Pai_no_Majutsushi: descripcion de menus y otros detalles

Ante todo, en PNM puedes enfrentarte a 8 personajes clasicos de la factoria Konami... Son:

▸ **SIMON**. De apellido 'Belmont' y profesion cazavampiros...

▸ **APHRODITE**. Paciente sufridora del acoso de Hudnos y 'chica' de Popolon

▸ **SNATCHER**. Bioroid. Prefiere el AVG de 1988 al RPG de 1990! ;)))))

▸ **VENOM**. Peligroso delincuente espacial

▸ **GOEMON**. Recien llegado del Japon pseudo-medieval

▸ **POPOLON**. Siempre tras la guapa Afrodita

▸ **PENGUIN**. Orgulloso protagonista de un _ASOMBROSO_ Megarom MSX1

▸ **MOAI**. ??? XD

Son 8 en total. Parecen muy serios y profesionales, pero no hay que fiarse: si acabas una partida los veras reirse de ti (si han ganado) o llorar desconsoladamente (si han perdido). Vale la pena verlos! (de verdad)

En lineas generales, los contrincantes mas duros suelen ser 'Snatcher' o 'Venom'. Claro que de vez en cuando 'Simon', 'Popolon' e incluso 'Afrodita' pueden darnos una sorpresa... (la verdad es que todos ellos que son un tanto imprevisibles, o al menos a mi me lo parecen!)

Tras pulsar <SPACE> en el TitleScreen, nos encontramos con un primer menu compuesto por 2 opciones:

1. **[RENSHUU_TAIKYOKU]**: modo PRACTICA
2. **[JITSUSEN_TAIKYOKU]**: modo BATALLA

Aconsejo comenzar por el primero, ya que cada vez que un Pai descartado por un oponente puede incorporarse a nuestra jugada se nos avisara y entonces nosotros decidiremos si tomarlo (o no). En el modo de 'Batalla' hay que estar mas atento y tenerlo mas claro!

En cualquier caso, el siguiente menu al que hay que "enfrentarse" es el mismo... 5 opciones a elegir:

1. **[SEIKAKU_SETTEI]**: Crear un personaje (alterando sus 7 variables). Para salir de esta pantalla basta pulsar <SHIFT>
2. **[MENKOO_SENTAKU]**: Seleccionar los 3 oponentes a los que te enfrentaras durante la partida... (por defecto son los 3 primeros)
3. **[RUURU_SETTEI]**: Crear el 'set' de reglas vigentes para la siguiente partida. Puedes activar [o] o desactivar [x] hasta 10 opciones
4. **[GAMEN_HOSEI]**: "SCREEN ADJUST". No comment! :)
5. **[SHUU_RYOO]**: Fin... Esta marcada por defecto. Cuando la selecciones, saldras al juego propiamente dicho.



En cuanto a las 7 variables a cambiar en cada oponente y a las 10 opciones del 'set' de reglas, la mezcla entre terminos chinos (o propios de mahjong) y japoneses es para volverse loco. Si dire que supongo (sospecho pero no confirmo) que las 7 variables de cada personaje tienen que ver con la 'TENDENCIA A'...

1. Hacer RIICHI

2. ?? "Trinar": formar segmentos abiertos en general: PON!, CHII!, KAN!

3. Eliminar pai 'Finales' **(TANYAO)**

4. Formar 'color' **(CHINITSU)**

5. formar 'TRIs' **(TOITOI)**

6. ?? Sentir un cierto grado de "patriotismo" por su propio viento/casa

7. ?? "Bajar, apearse" **(KORIRU)**

Y respecto al 'set' de reglas: en general sirven para activar/desactivar la posibilidad de que se produzcan ciertas jugadas o situaciones especiales.

1. **[KUI TANYAO]**; Permite [TANYAOCHU] ABIERTO (dejala activada!)

2. **[TSUMO PINFU]**

3. Yakuman **[SHI SAN PUTA]** ("13 Huerfanos")

4. Yakuman **[NAGASHI MANGAN]**

5. Yakuman **[PA REN CHA]**

6. Yakuman **[SU REN KO]**

7. Yakuman **[DAI SHA RIN]**

8. **[KAN URA]**; permite usar los URADORA de DORA extras generados por KAN

9. **[DOUBLE RON]**; Permite DOBLE 'Ron'

10. **[RYANFAN SHIBARI]**; regla que obliga a hacer una combinacion de 2 o mas #FAN# para arrebatar el cargo de 'Repartidor' a un jugador que lo ha conservado durante 5 o mas manos. [RYAN SHI] (ver seccion de 'Yakus')



Lamento no poder explicar estos menus de opciones un poco mejor... como ya he dicho, son un autentico lio (y supongo que, salvo los muy fanaticos del mahjong, ni siquiera los japoneses le harian mucho caso a los apartados de creacion de personajes y set de reglas).

■ DURANTE EL JUEGO. Menus de control.

Cuando te toca a ti soltar un Pai, puedes activar 2 menus diferentes...

▸ Pulsando <ABAJO>:

0. **EXIT**

1. **SUKOOA** ***(SCORE)***. Muestra la puntuacion actual de cada jugador, asi como el numero de Pai que quedan aun en la pila [NOKORI]

2. **OOPUN/KUROOZU** ***(OPEN)***. Muestra la mano de los oponentes. Esta opcion solo aparece en el modo "Practica"!!

Si tenemos activada la opcion "OPEN", al pulsar <ARRIBA> esta segunda opcion cambiar a "CLOSE", para volver a ocultar la mano de los oponentes.

▸ Pulsando <ARRIBA>:

0. **EXIT**

1. **KAN**. Para formar un Kan (4x) CERRADO (claro)

2. **RIICHI**. Para hacer Riichi.

3. **TSUMO**. Para hacer Tsumo.

Si un oponente descarta un Pai que podemos usar, se activara (en modo Practica) o tendremos que activar (pulsando CUALQUIER CURSOR, modo Batalla) un menu:

0. **EXIT**

1. **PON.** Para formar un Tri (abierto)

2. **CHII.** Para formar una Seq (abierto)

3. **KAN.** Para formar un Kan (abierto)

4. **RON.** Para hacer RON

Cuidado al usar RON: recuerda que hay manos NO-ganadoras que van contra las reglas, y esto conlleva una multa importante [CHONBO]= -8k

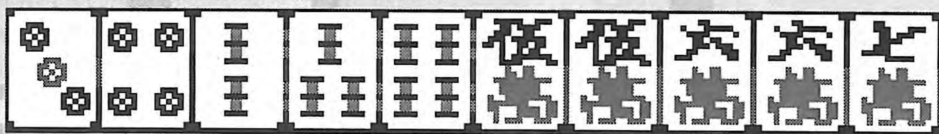
Recien repartidos los Pai, al llegar tu turno puede ocurrir que te salga de repente un menu con 2 opciones:

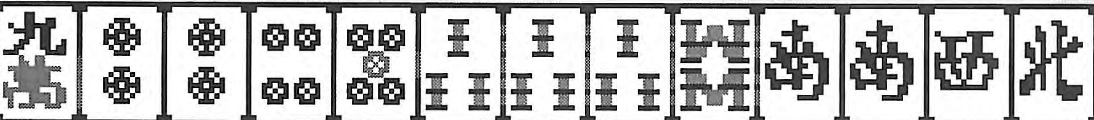
0. **EXIT**

1. **[TAO PAI]** es cuando tienes _9 PAI 'FINALES' DIFERENTES_, y se te da la opcion de declarar un empate y comenzar una nueva mano.

Y un ultimo detalle DURANTE EL JUEGO: las teclas de funcion (<Fs>). Sirven para cambiar el ambiente sonoro....

- **<F1>** anula la musica (no asi los estupendos FX y voces)
- **<F2>** BGM por defecto
- **<F3>** BGM alternativa (y mejor, en mi opinion)





- <F4> Title-BGM
- <F5> BGM de los menus de seleccion

AL ACABAR UNA PARTIDA (**[HANCHAN SHUURYOO]**) se mostrara la puntuacion final de cada jugador. Las animaciones de los personajes cuando ganan/pierden son realmente divertidas. A continuacion una tabla donde se registran los resultados. Con la SRAM del 'GameMaster2' se pueden conservar estos datos.

Y finalmente un nuevo menu:

1. **ZOKKOO**. Seguir

2. **SHUURYOO**. Abandonar (Fin)

Realmente, si no tienes el GameMaster2 o si no piensas seguir jugando varias horas... pues da igual la que escojas. Lo interesante de la opcion "1" es la acumulacion de puntos de los personajes.

Por ultimo: existen algunas situaciones que pueden darse y no estan descritas aqui, 'yakus' que estan descritos pero no pueden conseguirse en PNM (o viceversa)... ademas de las evidentes lagunas con respecto a la creacion de personajes y la seleccion de opciones en el 'set' de reglas.

No pretendo, ni mucho menos, ser exhaustivo. Me contento con entender lo basico (y un poquito mas). Y si ademas consigo que alguien mas lo entienda y se anime a jugar, pues estupendo (espero, al menos, que despues de esto nadie vuelva a confundir 'mahjong' con 'shanghai'..... XD).

Saludos a las pobres victimas que soportan estoicamente mi pasion por este "juego tan raro".

KUROMAJUTSUSHI **(aka Sutchan)**

Dudas, preguntas, comentarios, reclamaciones, loquesea.... a:

[sutchan@wanadoo.es]



PD: 'top 5' (como diria Rob Fleming) de los mejores juegos de mahjong para MSX... todos ellos altamente recomendables por diferentes razones:

1. **Pai no majutsushi** *(Konami '89, megarom 1Mb MSX2)*

El mas equilibrado de todos: dificultad media, desarrollo bastante claro, diseño entre sobrio y desenfadado, preciosos gfx y musicas, increibles -!!- voces sampleadas.... ideal para empezar y para disfrutar muy mucho.

2. **Gambler jikohchuushinha** *(GameArts '88-89, megarom 2Mb MSX1/MSX2)*

3. **Gambler jikohchuushinha 2** *(GameArts '88-89, megarom 2Mb MSX2)*

Dificultad media-alta, MUY divertidos!!, completos y complejos -sin dejar de resultar muy claros en su desarrollo-, mas personajes que en PNM aunque la calidad de los 'voces' no sea tan buena... una 'alternativa' de graaaaan calidad -y diseño diferente- si deseas jugar a algo mas aparte de PNM.

4. **Jansei** *(Sony '86, megarom 1Mb MSX2)*

Ddificultad: desde facil a muy -MUY- dificil... tu eliges; probablemente el titulo mas serio de todos.

5. **Asada Tetsuya no A class mahjong** *(PonyCanyon '88, 1x1DD/mrom 1Mb MSX2)*

Un buen titulo, de correctos diseño y desarrollo... quiza no tan atractivo como los anteriores, pero es completo y claro.

Tan solo he descrito menus y controles del primero, pero suelo jugar a todos ellos (asi que puedo resolver dudas de cualquiera de los 5... ;D).

BUBBLE RAW

Algunos obsoletos encantadoramente inocentes aún piensan que desarrollé el NestorBASIC con el propósito de ayudar a los usuarios y servir al sistema. ¡Ja ja ja! ¡Pobrecillos! No saben que en realidad la única razón fue la cláusula que hábilemente camuflada en letra pequeña (0,1 puntos) en el manual del idem que obliga a los usuarios del mismo a cederme una copia gratuita de todos los algos desarrollados usando el NestorAlgo en virtud del tratado de Usted.

HURRY UP!!

Tan malvada y rastrera táctica volvió a dar sus frutos en la pasada Ru de usuarios de BCN, cuando el sumamente feo Imanok (¿cómo puede tener esa novia con un careto asín?) se me acercó con una sonrisa de oreja a idem y me:



- Hola... que he hecho un juego usando NestorBASIC, y bueno, no es que sea un mega pero mola y tal, yo no obtengo beneficio pero bla bla... ¿me lo compras?

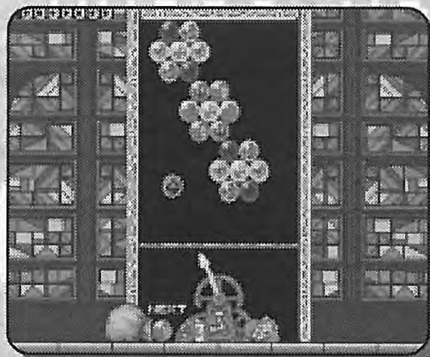
A lo que esgrimiendo mi faz más malvada y maquiavélica respondí:

- ¡Ja ja ja ja ja ja! ¡Pobre infeliz, has vuelto a picar! Según la parte contratante de la 34ª parte según se llega a mano izquierda, has de cederme gratuitamente una copia de tu algo, y ya veremos si me digno a probarlo, gusano inmundo, ¡Jaaaa ja ja ja! (rayos y truenos de fondo)

El pobre puso cara de hechopolvidez y no tuvo más remiendo que darme su algo gratuitamente, perdiendo así una venta y los beneficios derivados de la misma, con lo cual cuando tenga hijos no tendrá con qué alimentarlos y se verá obligado a pedir limosna en el metro. ¡Qué malo soy!



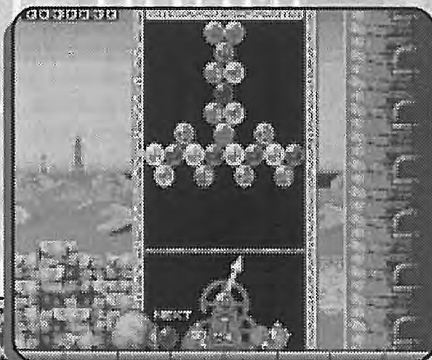
¡¡EL JUOCO!!

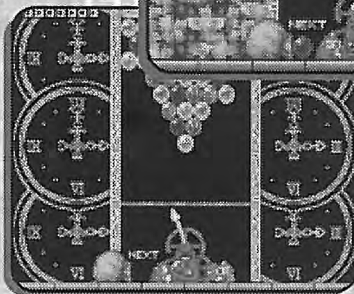


Bueno, ya he rellenado bastante. Pues que el bueno de Imanok ha vuelto a hacer de las suyas, uséase, un juoco en BASIC (perdón, Nestor BASIC) de esos que paece que no pero resulta que omolan solos de lo mazos que son.



Bubble Rain es un clon (¿quién ha tocado la campana?) de Puzzle Bobble, ya sabeis, el juego pseudo-puzzlítico (o no) cuyos prota y gonista son Bu y Bob (o algo asín), los dragoncejos prota (y gonista) del Bubble Bobble. La historia (en este caso excusa, porque estos juegos no necesitan idem) consiste en un libro mágico que hay en lo alto de una torre y que hay que recuperar porque lo han robado los aliens que han venido en burbujas y amenazan la paz mundial y bla bla... (vamos, má o meno el mismo argumento del Nemesis). Ya jugando, tenemos a los dos dragones en la parte inferior de la pantalla lanzando burbujas de diversos colores hacia la parte superior; la dirección de lanzamiento la controlamos por medio de una flecha que mueve uno de los dragones. Cuando se unen tres bolas del mismo color, desaparecen, y si se acumulan hasta llegar a la parte inferior de la pantalla, perdemos. Como veis, la mecánica es similar al Puyo-Puyo, pero añadiendo el intríngulis del ángulo de lanzamiento de las bolas (que obviamente resultará ser igual al idem de rebote en las paredes), lo cual dota al juego de curiosidad y significancia a partes iguales.





La coña está en que este juego está disponible en muchas plataformas y la versión MSX que ha hecho Imanok resulta ser muy parecida a las idems. Los gráficos son muy potitos (dicen las malas lenguas que copiados de la versión de SuperNontiendo, pero güé) y la música (FM y OPL4), de DOP, roza lo rozable (uséase questá mu benne).

En fin, que tienes 64 fases para pasar un buen rato. Y digo "buen" en los dos sentidos: Bubble Rain es un juego difícil, y si piensas eso de que "Ja ja pero si está hecho en BASIC, seguro que es muy facilón" pues te equivocas. Yo aún no me lo he podido acabar, y eso que soy el autor del NestorBASIC, con el que está hecho el juoco (menuda tontipollez acabo de soltar). Ah, para ayudar un poquillo, cada pocas fases te darán un contrapassword (hay seis en todo el juego) para que no tengas que volver a empezar desde los empieces cada vez. Uséase que el tipo es feo pero buena persona en el fondo.

Pos eso, lo de siempre: que te lo compres (a no ser que seas el autor del NestorBASIC, je je je), que por 9 oros que cuesta tienes diversión asegurada (frase tópica donde las haya pero es lo que es) y asín tienes excusa pa acercarte a su stand y echarle un ojo a su práctica (la única razón por la que vende tanto). Paz.



Konami Man



UNA RU DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UNA PERSONA NORMAL

Todo lo que me habían advertido sobre los personajes que me iba a encontrar en aquella reunión de Barcelona era poco. Mi imaginación no pudo llegar tan lejos cuando uno de ellos (sí, uno de ellos, tiene gracia ¿verdad?) me dijo que todos los de MSX eran "un poco" rarillos. Alguna idea tenía gracias a experiencias pasadas con dos de ellos (aunque yo no sabía que se dedicaban al maravilloso



mundo de las maquinitas obsoletas) y la buena amistad que me había unido hasta entonces con uno del norte (que es mentira que levanta piedras por la mañana, por la mañana no hace más que roncar).

Nos ahorraremos el hablar sobre el vuelo porque no hay nada interesante y empezaremos por decir que nada más lle-



gar empezaron las conversaciones que me dejaron entrever el gran trauma que planea sobre las cabezas (y nunca mejor dicho) de la mayoría de los zumbados estos: LA ALOPECIA (sí, Saver, a-lo-pe-cia, puedes ir a por un diccionario ;). Me consoló el ver que tenía una compañera de fatigas, aunque no escapaba por completo a



aquella locura general, parece que ya se le había pegado algo (¡Dios mío, era contagioso!).

Teníamos que coger un tren para llegar a Sants, así que nos dispusimos a sacar los billetes en una maquinita más obsoleta que un MSX y aquí Ramonijo hijo demostró que es un maestro Houdini a la hora de pagar ;). Creo que la frase fue:



-"Voy a cambiar, ahora vengo, es que sólo tengo un billete".

Por supuesto, para cuando volvió ya estaban pagados los billetes (es decir, que lo llamamos para que volviera, no había peligro, ya estaba todo pagado).

Nota: todo esto es de MUY buen rollo, Ramonijo.

En resumen, que llegamos a la estación de Sants y allí nos estaba esperando el resto. Tras comer en el Pans (después de decir que no se iba a comer en el Pans, no se aclaran) comenzó el espectáculo. Mientras uno se dedicaba a investigar si las tarjetas pirata de teléfono funcionaban en las cabinas del extranjero, otros se subían por las farolas. En ese momento empecé a pensar: "¿Dónde me he metido? ¿Empiezo a andar haciendo el pino para parecer uno de ellos?". Pero la cosa no había hecho nada más que empezar.

Nos fuimos a "casa" de Néstor, el anfitrión, que era lo menos parecido a un hogar que he visto nunca. Ahora comprendo por qué los hombres se casan, aunque se pasen la vida echando pestes de las mujeres. Hay madres que no te aguantan para siempre.

Nada más entrar en su guarida nos encontramos con una lavadora en el pasillo (según él, porque se acababa de mudar, jeje, según el resto porque es un dejado). Según entramos en su sala, comprendimos por qué nos había invitado, quería que le ordenásemos la casa. Pero la jugada le salió mal y le hicimos un FTP (Furniture Transport Protocol) de las cosas del salón a una habitación del fondo.

Néstor tenía colgada, presidiendo y vigilando el salón, una foto de su novia Kyoko, que algún gamberro decidió cambiar por la portada del Metal Gear y Néstor ni siquiera se dio cuenta, será que no se apreciaba la diferencia (no Kyoko, no, no me pegues, que tus rollitos de canela están muy ricos).

Decidimos dejar lo de la "limpieza" del piso para posteriores





visitantes, que no tardaron en completar la misión. Me alegré mucho de haber cargado con un colchón hinchable cuando vi el estado de los ídem que nos había preparado el anfitrión. La envidia les afiló tanto los dientes que alguno se tumbó y la pinchó y entre tanto programador no hubo ninguno capaz de parchear la colchoneta.

Nota: no dejaron a Mato desarrollar su solución



(MATOPATCH BUJERO FIXER), que podría haber sido la solución definitiva al problema.

Decidimos que era hora de ir a tomar algo, mientras Mato y Ramoni se iban a comprar cacharros para la moto y Saver chicharros para sus tarjetas, así que bajamos a un bar que había cerca.

Después de un rato de "interesante" conversación sobre el "maravilloso" mundo del MSX, cuando estábamos a punto de marcharnos del bar, vemos aparecer doblando la esquina a tres individuos que portaban un cochambroso colchón, en el que ningún mendigo se atrevería a posar su cuerpo por miedo a que se lo comieran las pulgas. Para nuestra sorpresa, esos tres individuos eran Mato, Ramoni y Saver, que estaban orgullosísimos del "estupendo" colchón "nuevo" que le habían conseguido a Néstor del "contiainier". Ellos preferían dormir en él, antes que en los que había en casa (imaginad cómo eran).

No sé si hace falta el describir el espectáculo que montaron para conseguir subirlo por las escaleras (qué, Ramoni, pesaba, ¿eh? Mejor que los sacos de escayola, unas risas) (risas). Cuando por fin consiguieron introducirlo en la acogedora morada de Néstor, los okupas fuimos pasando uno por uno por el pasillo, al lado del colchón, pero con sumo cuidado de no ser infectados por algún virus que pudiera tener.

Tras otro rato de agradable conversación sobre la maquinita china obsoleta nos fuimos a cenar a Telepicha muy a pesar del Mato (que, pobrecillo, se quedó sin cenar). Allí es donde se nos unieron Marce (que iba de paisano, ocultando sus superpoderes) y Vicentino (alias "eveilebol").

Cuando volvimos a casa, jugamos al tetris para poner los colchones en el suelo y Saver, el Mato y Ramoni fueron los tres valientes que se pidieron el colchón "nuevo".

Aquello parecía La Guerra de las Galaxias, con tanto Darth Vader suelto, se oía su respiración por todas partes. Ooogh... Uuggh... ¡Son todos una panda de asmáticos! La frase más repetida era: ¡No te muevas, que levantas polvo!

En este momento fue cuando descubrimos la verdadera identidad de Marce, que nos sorprendió entrando en la sala con su traje de Super...Nada (su traje no tenía ningún logo).

Una vez estuvimos cada uno en su sitio, el Mato nos obsequió con su mítica cinta de audio con los grandes éxitos de Despedazator, Airbag y peli porno, siendo ésta última la elegida para esta velada. Nos dieron las tantas ha-



ciendo el chorras y montando jaleo, risas y más risas, Néstor dando vueltas con su cámara, Saver diciendo palabras cada vez más raras, Vicentino que se quedaba dormido y empezaban a oírse unos rugidos increíbles, etc, etc, etc... Así, al son de "eveilebols", y "yo soy tali, tú eres ban" nos quedamos dormidos, cuando los ronquidos de Vicentino nos lo permitían (todavía, después de cinco meses, si nos concentramos antes de dormir y cerramos los ojos, podemos oír su eco).

Mientras unos cuando valientes se atrevieron a madrugar para ir a primera hora a la Ru, otros preferimos quedarnos un poco más para desayunar en condiciones y marchar un poco más tarde.

Nos dirigimos en metro hacia la Ru (¡mi primera Ru! Y puede que la última) y al llegar me dejan pasar por la cara porque soy chica, así tampoco pude tener la opción a algún premio al final de la Ru (organizadores, hay que tener esto en cuenta si hay próxima Ru).



El comentario detallado de la reunión lo dejaré para gente más entendida en la materia, pero yo voy a poner mi versión particular.

Nada más entrar, a la izquierda, veo una versión para MSX de mi juego favorito: el juego de las bolitas, en este caso Bubble Rain. (Un tío borde dice que a mí me gusta este juego porque soy una "tocapelotas"). No empezaba mal la cosa. Un apunte sobre este stand: buenísimo en vídeo musical del juego (coreografía: Imanok; letra y voz: el Saver). Im-presionante.



Tan impresionante como el Doramus, que fue, con mucha diferencia lo que más me gustó de toda la Ru. Además, el Saver me regaló el juego, para que pudiera jugar si me hacía la batería. ¡Gracias, Saver! Ya tengo mi batería y el juego es muy adictivo.

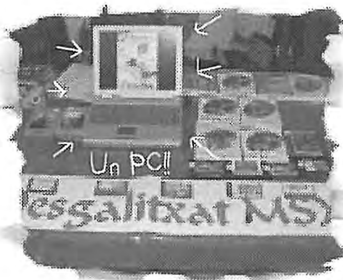


En otro stand vendían portadas de juegos digitalizadas y cartuchos y Ángel Carmona me regaló una portada del Princess Maker (¡Gracias!). Aquí conocía Juan Manuel de la Cruz, ¡el doble de Alejandro Sanz!. La verdad es que la gente era muy maja, a pesar de la locura colectiva que tenían.

Tengo que hacer mención especial al Option, personaje del que me habían hablado mucho y que pude observar deambulando por la Ru sin rumbo fijo.

Al final se sortearon algunos premios y, no sé por qué razón, empezaron a tirar disquetes al público asistente (el hombre borde del norte se pasó la noche anterior a marchar para Barcelona buscando un puto disquete para grabar el Puddle Land para GBA y en la Ru no





paraban de tirarlos, que mal repartido está el mundo).

Para cerrar el acontecimiento, el Saver y Verónica cantaron la canción de Mazinger Z. Uno que yo me sé, se quedó con las



ganas de cantarla, pero ya se pudo desahogar en su viaje a Japón, donde aprovechó para cantarla en los karaokes por los que pasó.

Al terminar la Ru, la mayoría de la gente nos



escaqueamos para no tener que ayudar a recoger el local, pero el Option se quedó como voluntario, para ver si así hacía algún amiguito y se iba con él al siguiente punto de encuentro (Colón, creo).

Después de la Ru, parece ser que es tradición ya arraigada entre los MSXeros ir a cenar al chino de la muerte. Pero antes de eso, nos dio tiempo de ir a casa de Néstor. Casi todo el mundo de la Ru estaba allí, incluso el Option (gracias a Rafa), cuya entrada causó gran impresión entre los asistentes, sobre todo entre los que dormíamos en casa de Néstor, porque se le ocurrió sentarse en el colchón "nuevo".

Pero no le duró mucho la alegría, porque cuando se decidió ir al chino, él se bajó primero con algunas personas y éstas se "deshicieron" de él con la ayuda de Julio desde el telefonillo de Néstor (¡Julio for president!).

Después de tan desagradable episodio, nos fuimos al chino a cenar. Allí pasamos un buen rato, entre las bromas, el Saver haciendo cosas raras con la fruta y las fotos que nos sacamos para recordar toda la decadencia del momento. Allí conocimos la Historia del dedo del Saver, un buen momento, para contarla, sí señor, en mitad de la cena. Cantamos el cumpleaños feliz al MdA y fin del episodio del chino.

Al salir volvimos a casa de Néstor y Paul se vino con nosotros. Allí estuvimos viendo algunos vídeos de Néstor y echando unas risas. Paul se quería quedar un poco más y me pidió permiso a mí. Yo le dije que no



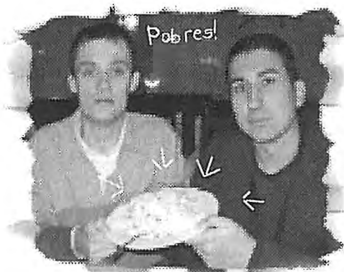
era yo la que lo tenía que decir, pero él respondió que yo le parecía la única persona con criterio de la casa. ¡Este chico sí



que sabe!

Viendo los vídeos y oyendo la famosa cinta del día anterior nos quedamos dormidos enseguida, demasiada juerga en





poco tiempo. Esa noche no estábamos para muchos trotes.

Al día siguiente desayuna-



mos unos riquísimos sobaos y unas quesadas que le traje a esta gente para que supiesen lo



que es comer bien. Bueno, algo quedó para Néstor, para que no tuviera que comerse las tapas del pan Bimbo que tenía guardadas hasta que decidiera si se las comía o no. Y una quesada que se llevó la Chusa pa su tierra.

Después de tan agradable desayuno, pusieron unos juegos de MSX "muy bonitos" (nota del tío borde: La frase que ella dijo fue algo así como: "Parecen juegos de Spectrum") y tuve la gran oportunidad de jugar a uno de ellos. (Lo siento Saver, te fastidié la partida) (otra nota del borde: La pregunta fue "Has pillado como se juega al Quarth", "Sí, sí... es muy fácil". Imaginad como nos quedamos cuando empezó a machacar la barra espaciadora como si del Aleste 2 se tratase. Unas risas). Me miraron muy raro todos cuando les dije que los juegos eran parecidos a los que yo tuve para Spectrum. Pasemos página después de este comentario.



No recuerdo el momento exacto, pero Néstor se ofreció a mostrarnos que "fácil" es conectarse a internet con el MSX... tras 34 minutos de pegar patadas al MODEM, jurar y jurar que funcionaba y ejecutar YA.BAT, CONECTATE.BAT, PORFA.BAT y JODETE.BAT, lo dejó por problemas técnicos.

Nos fuimos a buscar un sitio donde comer y acabamos en un restaurante donde tenían mosquitos en el vinagre, aunque a Néstor le dio igual porque decía que era la única oportunidad que tendría en mucho tiempo de comer un plato de lentejas. A toda prisa hubo que comer porque Ramoni, Mato y Saver se marchaban y su barco salía en menos de una hora. Con ellos empezaron las despedidas de los okupas de Néstor,



porque ese día nos fuimos marchando todos y lo dejamos a merced de cualquier desalmado que quisiera desvalijarle la casa en cuanto se olvidara las llaves puestas en la cerradura.

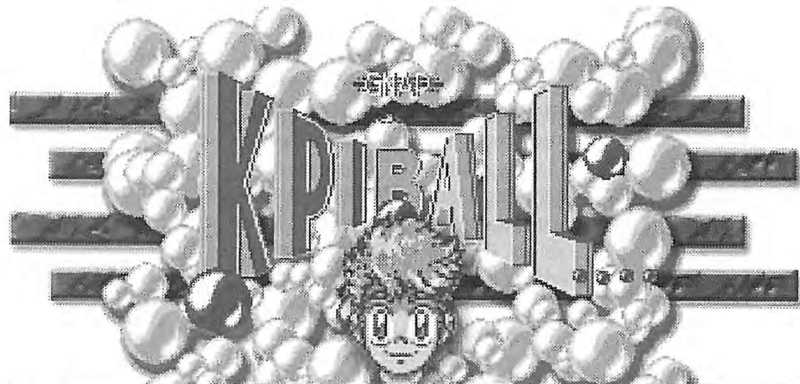
En fin, que el mundo del MSX está lleno de locos, pero son buena gente, y que el InterNestor funciona, que al final lo vi.



Raquel "ese cuerpo" Serrano

&

El hombre del Norte



Pero, ¿a estas alturas y aun comentando el **Kpi**?

Pos si, la verdad es que ya poco se puede decir de este juoco que no se haya dicho, pero no podemos dejar de hacernos cargo y pasar por alto una pequeña joya como esta.

Como todos sabéis ya, **Kpi Ball** es una adaptación bastante fiel del juego **Pang!** de **Capcom** llevada a cabo por **Boh.ken** y que se presentó «oficialmente» hará poco menos de dos años.

La trama del juego es de sobras conocida, llevamos a un payito que tiene que ir reventando las bolas que van cayendo a lo largo de 50 fases repartidas en 17 «paises» (aunque en realidad la mayoría son ciudades), con la finalidad, por supuesto, de salvar al mundo de tremendos males e inmencionables atrocidades.

Durante la partida además de lo obvio nos enfrentaremos a diversos enemigos que, si bien no nos matan, pueden producir efectos indeseables y en la mayoría de las ocasio-

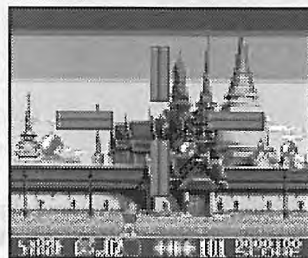
Lugar: M.T. Fuji
Fases: 1-3
Dificultad: Facilonas, muy facilonas las tres. Se pueden pasar bastante rápido puesto que no hay obstáculos y apenas unas plataformas rompibles que no incordian en absoluto.
Música: Para mi es una de las más pegadizas y la que mejor queda con el juego.



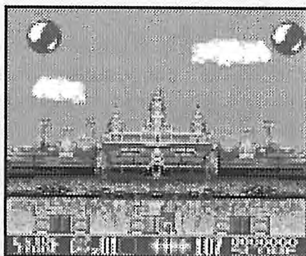
Lugar: MT. Keirin
Fases: 4-6
Dificultad: Empiezan a aparecer obstaculos en nuestro comino, pero nada del otro mundo. Lo que más jode son los bichejos, es especial las caracolas, que nos impiden disparar, pero se pueden pasar limpiamente...
Música: A mi me gusta mucho. Tiene un nosequé que me llega. La mejor.



Lugar: Emerald Temple
Fases: 7-9
Dificultad: Tanto la 7 como la 8 son bastante facilonas. Tienen obstáculos, pero más que joder ayudan, pues si nos ponemos a disparar entre los huecos podemos romper todas las bolas sin apenas movernos. La 9 es otra historia: ésta es una de las fases donde cojer la pistola puede ser una mala elección, pues no rompe la plataforma superior y la bola nunca sale... a parte de eso, a la izquierda tenemos un "reservado" donde hay que tirarse a lo Rambo para intimar con las bolitas... mmm... parece que se complica.
Música: Bien... tiene ritmillo y sin querer acabas moviendo la cintura como un gilipollas...



Lugar: Ankor Watt
Fases: 10-12
Dificultad: La 10 es cachondilla... tiene unas escalerillas que te pueden incordiar un poco, pero nada, cuestión de ir paso a paso y no pillar la bomba (si no lo flipas). La 11 tiene tambien su intringulis, pero si no rompes los cuadritos y esperas a que bajen las bolas, es facilona. La 12 vuelve a ser fácil. Si no rompes las plataformas puedes casi acabar con todo sin moverte del sitio.
Música: No me llega mucho pues se me hace un poco pesada.



nes tremendamente inoportunos. Estos sujetos son los siguientes:

Pájaros: Aparecen volando (como no) por la pantalla y nos pueden perjudicar de formas distintas: por una parte pueden desviar la trayectoria de las bolas al «chocar» con ellas, y por otra y peor, nos dejan sin poder disparar durante un rato al tocarnos.

Búhos: Al igual que los pájaros, por ser de la misma famila y esas cosas, nos imposibilitan el disparo durante un ratito, aunque al volar en linea recta son menos peligrosos que los primeros.

Cangrejos: Éstos animalitos son nuestros amigos. Al contrario que los anteriores no nos causan ningún mal, sino que nos ayudan exoplotando aquellas bolas que toquen sus pizas.

Caracolas: Llegareis a oidiarlas. Van por el suelo y por el techoy hacen todo lo posible por acabar tocándonos y al igual que pájaros y búhos dejarnos desarmados un buen rato.

Lugar: Australia
Fases: 13-15
Dificultad: La 13 parece más dificil de lo que es... basta abrir un hueco en uno de los lados y ponerse a disparar como un psicopata. La 14 es más dificililla, pues empezamos subidos en una plataforma y aunque solo haya dos obstaculos chiquitillos nos incordian bastante. No pillar la bomba. La 14 es otra vez de las de disparar por un agujerito. *Truco: desde la escalera tambien se puede disparar y las caracolas no te alcanzan.*
Música: Bien, suena a música triunfal. Me recuerda a Dragon Slayer...



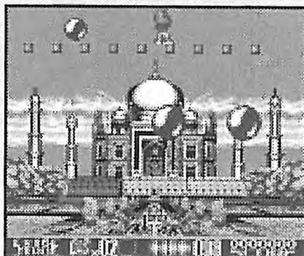
Por supuesto también contamos con items que apareceran al explotar bolas o romper bloques:

Frutas: Nos dan puntos al cogerlas, aunque dan más aún al disparar sobre ellas.

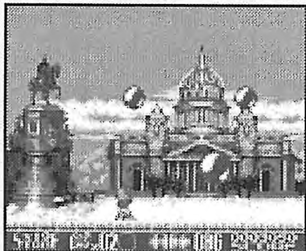
Bomba: Produce un efecto, a veces bueno y a veces malo, que consiste en romper las bolas en las partes más pequeñas.

Reloj: Para el tiempo (y las bolas) y nos permite masacrarlas sin temer por nuestra integridad durante unos segundos.

Lugar: Taj Majal
Fases: 16-18
Dificultad: En la 16 empezamos subidos muuuuy arriba y con una bola pisandonos los talones, pero una vez solventado este percance y con los pies en tierra no hay obstaculos, asi que: fácil. La 17 se complica, pues tienes una plataforma que te tapa gran parte del "radio de acción", pero si te concentras en los lados no es dificil. En la 18 la dificultad no son tanto los obstaculos sino el color de las bolas y el decorado, pues a veces las pequeñas se confunden con el fondo.
Música: Es rapida... no me llega demasiado, pero te pone en tensión.



Lugar: Leningrad
Fases: 19-21
Dificultad: Mmm... parece fácil, pero ojo! que el suelo está fresquito y patinamos cual MarioBross en el fondo de un congelador. Y eso no es lo peor... lo peor es que mientras "resbalamos" no podemos disparar. No es muy difícil, pero hay que acostumbrarse al patinaje. La 21 ya empieza a ser divertida... la parte de arriba es un plis, pero ojo por abajo. O cogeis el gancho o lo flipais en un momento. Las cosas se complican. Y asi es... en la 21 las cosas se pueden complicar mucho... sobre todo si pillais la bomba o dejais bolas pequeñas pululando por ahí. Hay que ver las muy jodidas por donde llegan a meterse...
Música: Es rarilla, pero hay reconocer que ambienta.



Lugar: Paris
Fases: 22-24
Dificultad: Olálá... En la 22 lo puedes flipar un ratito, pero con un poco de suerte y un relojito es cosa hecha. La 23 es igual, pero con una bola menos... La 24 es la peor de las tres, pero nada, aprovechando las esquinas donde puedes disparar más largo no tiene dificultad. Eso si, no hacerle ascos a la pistola.
Música: Cachondilla y un poco pachanguera... tiene su gracia.



Durante el juego: [F1]+TRUCO+[INTRO]
DOUBLE: Arma Double
VULCAN: Arma Vulcan
POWER: Arma Power
OXTIAMATXO: Pasa de pantalla
HYPER: Sorpresa!
ARMOUR: Poner Armadura
COX: Evita efecto de hielo
DOUBLE DARE: Puntos x 2
REALTIMEBONUS: x10 puntos en bonus de pase de fase



Y de postre, si dejáis los siguientes nombres en el marcador de record seréis recompensados:

ARU: Permite comenzar el juego en cualquier país
PAC: Permite escoger hasta 6 vidas para jugar

1up!: Pues eso, una vida.

Por último, en cuanto al aramamento contamos con lo siguiente:

Double Wire: Nos permite disparar una segunda flecha antes de que la primera haya tocado algún objetivo.

Power Wire: Alias *gancho*, es parecida a la flecha solo que se queda pegada al techo hasta que algo la toca o pasan unos segundos. Puede ser muy útil en las partes donde el techo está muy bajo. Por cierto, para desengancharla antes de tiempo hay que pulsar «fuego» varias veces.

Vulcan Missile: Alias *pistola*, es la más efectiva excepto cuando hay que romper bloques, pues las balas no pueden con ellos.

En cuanto al juego en si, hay que decir que sorprende la cantidad de bolas que llega a haber en la pantalla así como su tamaño. Es adictivo, como todo juego machaca-cosas, aunque lo seria muchísimo más de poderse jugar a dobles. Lástima.

En cualquier caso hay pantallas que llegan a ser bastante difíciles, e incluso, y eso es un aspecto negativo, algunas fases pueden terminar siendo inacabables si cogemos la pistola y queda algún bloque por romper, o bien si la bola acaba metiéndose en algún agujerillo imposible.

Pero, en cualquier caso, eso hace que haya que pensarse un poco la estrategia a la hora de enfrentarse a cada fase.

Hablemos de los gráficos:

Como sabéis los fondos de cada país representan un paisaje característico y, la verdad es que están muy currados. Algunos son realmente buenos. Por mencionar algunos, yo me quedo con el del *monte Keirin*, el *Maya*, *Nueva York*, *la Antartica* y el final, de la *Easter Island*. La verdad es que para los pocos colores que se han podido usar creo que el resultado es más que bueno.

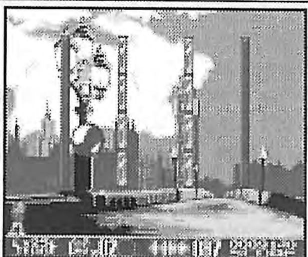
En cuanto a los enemigos y demás objetos son francamente buenos. La verdad es que los gráficos están cuidados y ofrecen un aspecto muy currado al juego. El único gráfico que a mi personalmente no me gusta es el de la «animación» de cuando matan al Kpi, pero he de reconocer que es tan solo un pequeño detalle en comparación con la impresión general que me he llevado del juego.

¿Y las músicas que?

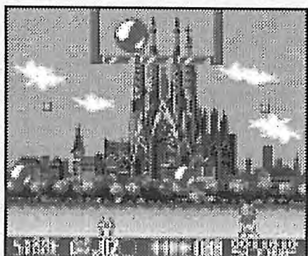
Pues bien. Personalmente encuentro que están bien, no son lo mejor del juego pero hay alguna que se hace bastante pegadiza. Ambientan y no resultan nada pesadas. Dice el Saver que la de España es una pasada (raro en él que diga algo así). Para mi una de las mejores es la del menú, aunque hay alguna dentro del juego que está muy pero que muy bien.

También es destacable el cuidado de los menús, la tabla de records y la pantalla de

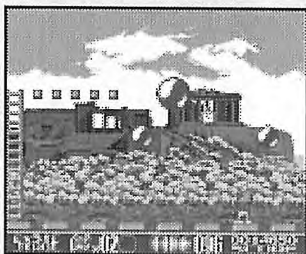
Lugar: London
Fases: 25-27
Dificultad: La 25 es fácil si dejais que la bola suba y disparais. Para cuando llega abajo ya no queda la mitad. La 26 no está mal... cuestión de puntería y aprovechar los huecos de las esquinas. Si vamos primero a por las pequeñas se puede pasar. La 27 se llega a hacer un poco claustrofobica, pues tenemos un escalón a cada lado que no nos dejan mover bien. Reconozco que esta cuesta un poco.
Música: Parece más folclorica que londinense, pero gue... particularmente no me llega.



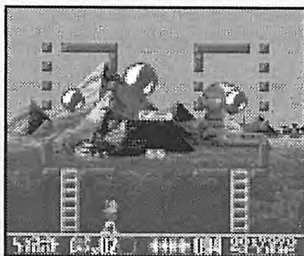
Lugar: Barcelona
Fases: 28-30
Dificultad: La 28 está tirada y la 29 parece muy dificil, pero con tanto agujerito y tanta plataforma se pasa en un plis. En cuanto a la 30, lleva su tiempo, pero no es complicada. Yo no rompería ninguno de los cuadros, pues hace más fácil ir a por las bolas una a una.
Música: Dicel Saver que es una pasada... no le haremos la contraria: está bien, aunque para mi suena a guateque...



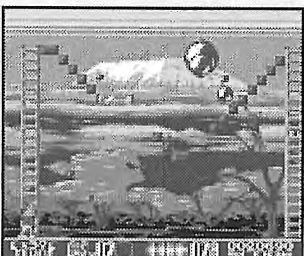
Lugar: Athens
Fases: 31-33
Dificultad: La 31 y 32, psé, no son difíciles pero tampoco excesivamente fáciles. Superables. En cuanto a la 33 volvemos a estar en las de antes: si coges la pistola puede que no la pases. Además, se complica un poco por ser algo laberíntica... mucho escalón y escalerita, y para colmo un cacho yelo flotando por ahí... Es complicadilla.
Música: Repetimos... No se por qué, pero ahora me recuerda al SD Snatcher...



Lugar: Egypt
Fases: 34-36
Dificultad: En la 34 no es difícil hacerse cargo... todo es cuestión de ir por partes. *Truco: desde la escalera se puede disparar sin que te den.* La 35 es otra cosa... una vez más no hay que cojer pistolas.Y para acabar con la última hay que utilizar la escalera y pasar por encima de ella (*ojo! que a veces salta lo suficiente para pillarte los pies!*). La 36 se resume rápido: Dispara y corre.
Música: Me suena... sí!, es la misma quel Tajmajal.



Lugar: Kenya
Fases: 37-39
Dificultad: En la 37 la cosa ya está ardiendo en cuanto empezamos: ya hay bolas pequeñas por ahí, y a la que te descuidas te ves corriendo entre ellas... estrategia: agarra la pistola y dispara. La 38 se complica un poco, pues hay muchos bloques irrompibles que nos fastidian bastante. En cuanto a la 39 no es tan difícil si empezamos con la bola de abajo y luego machacamos las de arriba sin romper los bloques. Acabarán escapandose las pequeñas, pero es más llevadero.
Música: Idem Australia... sigo pensando que mola.



Lugar: New York
Fases: 40-42
Dificultad: Je, je... no se por qué pero se nota que este juego tiene unos añitos... En fin, a lo que vamos. La 40 es algo más complicada, pues temos un obstaculo enmedio que nos hace subir y bajar para pasar de lado. Pero es igual, no hace falta complicarse. En la 41 como rompas un bloque lo flipas. Truco: meterse en una esquina y esperar a que vayan cayendo, que lo hacen más o menos espaciadas. La 42 es dificil. Sin rodeos. Hay que reconocer que roza lo imposible, pero hay que echarle valor y tirarse a los leones...
Música: Lo dicho... te das cuenta y pareces el anuncio de Burgos de Arias...



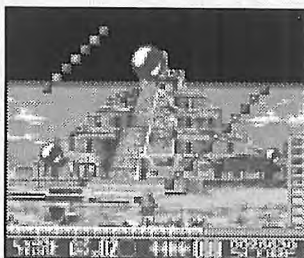
selección de fases. El menú principal tiene diferentes animaciones y aunque parezca una tontería es uno de esos detalles que dan un aspecto muy majo a todo el juego. Incluso puede llegar a verse a *Sir Dan* correteando por la pantalla seguido de un fantasmón anónimo...

Otra cosa que se agradece es poder escuchar las musicas del juego desde el menú de opciones, aunque, volviendo otra vez al tema musical, es una lástima que las éstas se repitan en los últimos paises. Y ya puestos a decir, tampoco están en el menú las músicas de los finales, y valga como excusa para comentar que existen dos finales distintos: uno para el modo fácil y otro para el normal y el difícil.

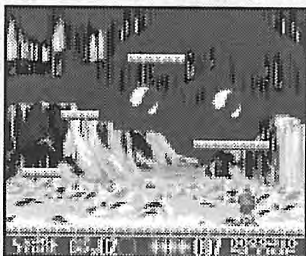
Bien, poco mas se puede decir, a parte del mini-comentario adjunto de cada uno de los paises, pues el juego en si es una bonita pieza que ningún usuario que se precie puede permitirse pasar por alto. Si por una de esas cosas que no tienen explicación aun no lo tenéis os doy dos opciones, y que no me entere yo que lo dejáis para mañana:

- La primera, poneros en contacto con los chicos de **Hnostar** y encargar pero ya una copia. Os la enviaran a casita con su correspondiente cajita, su manual en color y su pegata también en color. La

Lugar: Maya
Fases: 43-45
Dificultad: ¿Pero dónde se ha visto hielo bajo una piramide? Ya es mala hostia... pos eso, la 43 flipa un poco... no es imposible, pero jode lo suyo. Por suerte hay un cacho suelo descongelado donde se puede disparar sin efectos raros... La 44 no es difícil, excepto si cogeis la pistola, que se vuelve imposible. Y por último la 45 que es un poco de "*yo Rambo contra el imeperio de las bolas*", pero sin exagerar.
Música: Ole, toros?



Lugar: Antartica
Fases: 46-48
Dificultad: La 46 por decir algo es una jodienda... que alguien me de unos frenooooosss!!! Se nota que nos acercamos al final, porque esta es de las que te hacen sudar...La 47 es igualmente jodida, manque aprovechando los agujeritos, y rompiendo los bloques uno a uno, se puede hacer más llevadera... pero jode que no siempre patines igual y para acertar un agujero tengas que hacer filigranas... Por último la 48 parece un regalo, pero no os confieis, que los rebotes son cosa muy mala...
Música: ...



Lugar: Easter Island
Fases: 49-50
Dificultad: En la 49 mmm... hay gato encerrado... o algo... no todo lo que hay es visible, y hasta que no rompes unos cuantos bloques ocultos que hay, te da la impresión de que las bolas se han vuelto locas... En cuanto a la 50... no está mal para ser la última. Se las trae, y no es nada facil. Como para merecerse un bonito final...
Música: La del Saver...



verdad es que el «envoltorio» está a la altura del juego. Muy bonito. Y con un poco de suerte os entrará en el lote un bonito calendario... eso si, del 2001 (pero ¿que mas da? somos obsoletos, ¿no?)

- Y si no queréis tanta parafernalia y os la trae floja el manual, la etiqueta y la cajita, podéis ir a: www.matranet.net y desde allí os bajáis el juego completo, gratis total, como diría el Mato, ya que, por motivos que no vienen ahora a cuento y que podreis consultar en la web, está disponible desde hace algunos meses junto a otro que tal, el **Sir Dan**. *Compra MATRA*!

Bueno, y hasta aquí este comentario tardío del **Kpi Ball**. Se me olvidaba decir que los autores del mismo, los kikos de **Boh.ken**, son: Miguel A. Fernández y Airam Rodríguez como grafistas, Jose Angel Morente y Manuel Dopico como músico y Armando Pérez y Manuel Pazos como programadores, aunque si miráis el staff veréis que sale hasta mi hermana (¿?)

Y bueno, que os leais detenidamente los comentarios adjuntos, que entre pais y pais lo mismo os llevais una sorpresa.

Pues eso es todo amiguitos. Jugad, pasadlo bien, ah! y no os perdais los consejos del principio de cada pais, que algunos tienen secta!





EL TIPICO PREANTES

Había una vez un ente corraloidal que empezó a inundar de mensajes la pacífica (cuando no hay broncas) lista de correo de los felices obsoletos mesxeros. Dichos mensajes consistían en la reiteración de algos tales que "¡Venid a la próxima ru de MadriSX! ¡Que será un mega! ¡Vendrán cienes de payos! ¡Contaremos con la presencia (no confirmada) de todo el mundo! ¡Vendrá el Saver (risas)! ¡Será gratisx! ¡Venderé yoskis para PCerda y altavoces casi regalaos! ¡Que lo patrocina mi empresa! ¡Oye taaal!" A lo que: "Que sí que te oigo", pero tras constatar por mis partes que sería una buena oportunidez para que la china kyokera cualesquiera viera madrisz y faciera cienes de fotos como todos los japochinos, pues decidimo que: Qué pues.



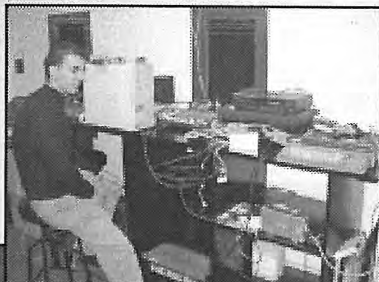




Asín pues el día antes del día señalado nos encaminamos pallá (esta vez no hubo campotraviesa en plan viaje nocturno carreteril, porque nos hemos vuelto un poco fachas y fuimos en avión), y en llegando nos encontramos al ente corraloidal en cuestión, "Hola Kyoko qué tal, un abrazo" (¡¡eeeeh, esas manos!!) que nos acompañó a las coordenadas alojaderas adecuadas (soltándonos por el camino propaganda facha del tipo "pues Madrí es mu bonito y mola más que Basuralona porque bla bla..."). El alojatrón en cuestión era un jostal que omolaba si no fuera porke en la calle no paraban de oirse coches y botelloneros y gritones ("¡Sandra! ¡¡SANDRAAA!!") que dificultaban la tarea del merecido sueño reparador. Amore el baño estaba comprimido. Aroooou, omola MADRÍ. Menos mal que al menos había más obsoletos en las habita-ciones adya-centes (¡incluyendo tres Tarelas auténticos!).

LA RU

El día J nos metimos pues en el metro en compañía de un emuladero coleccionista y su propiapaya y tras N transbordos nos plantificamos en el centro cultural al uso ande se desenvolupaba el algo. Jeee, pero si es una sala de proyecciones (oscura ke te kagash) y mu pequeña... bueeeno, aceptamos MADRÍ. Lo que omolaba era el proyector que idemaba las imágenes esparcidas por un turbo grande situado en el piso superior, ande monté mi tinglado megaskasiero-jardiskdurero pa poner EVAs y juocos y obsolescencias varias. Omola ná ver al MadriSXman jugando al Doramus en





softwarro jolandesko, y un Video 9000 pa hacer bonito.

En el centro de la sala el stand *.* (dicel Rafa que se "Stand Variety"). Aquí se puso un pixel de todo: un RPG al uso que está haciendo un tal k0ga (con música del Paradream, ¡juas juas! Fuenon pero omolaba), el Bombaman ese que se regalaba en la ru de BCN (una versión melchorada), y asteriscos punto asteriscos varios. Al lado, en nombre de la empresa del señor MADRÍ se vendían altavoces a 4 uros y yoskis PCeros a 7.50 uros (me compré uno pa jugar a los emuladeros de conchorra... ¡no me pegueis!). También aquí IVI vendía jardiskduros de ordeñador portátil adaptados pa poder usarse con MSX+IDE (omola, son pequeñajos y no nesecitan alimentancia y tal).

su caja de galletas mientras pone cara de Palomino.

Los stands que lo flipaban:

Allí al fondo Moai Tech, presentando su fanzinillo número nueve (en el que entrevistan al emuladero coleccionista, ¡qué vergüenza!) y amás abendían diversos juocos japochinos.

El ya cláisco stand Desgalitxat, con Angel Carmona a la cabeza (o algo). Lo de idem: portadas de juocos, CDs de idems, vídeos del YS, y más juocos japochinos propiedad al parecer de JM de la Cruz. Conversación mantenida entre yo y un payo que se hacía cargo del están:

- *¿A cuánto el Parodius?*

- *A doce.*

- *¿¿Doce euros?? ¡Me lo llevo tal que ya!*

- *No no, 12000 pehetas.*

- *Arooou... sigue flipándolo que ahora güelvo.*

- *¡Espera! También tengo un Vampire Killer a 25000...*

- ...

En fin, cuando sea líder social se van a enterar. Más: Los Chenostarelienses tenían un están más discretito de lo habitual, en el que vendieron IDEs (ejem, sólo tres),

Y el stand de la parte derecha de la sala era el "stand retro", con cienes y cienes de artículos aún más obsoletos que el MSX, incluyendo cosiñas como una revista de informática ¡de 1976!. Stand hospedado por Museo 8 bits, Xele y Pelox.

Cabe destacar la subasta de artículos obsoletos realizada por el Xelenita a mitad de la Ru. Cabe idemar ello, porque entre los artículos subastados había un







Spectrum+2 que fue adquirido a la limón (o como se diga) por un grupo de exaltados obsoletos radicales (liderados por un tal JAM o Warau o algo asín) y un konamimancio (un uro cada uno), con el único fin de realizar la humanitaria tarea de destrozarlo entre todos, lo cual efectivamente fue realizado con saña y alevosía (grabado en vidrio está). Se prevee venganza por parte de Matra cuando se enteren... (yo no he sido, yo sólo grababa...)

A la hora de comer sufrimos la odisea (en la barra espaciadora) de buscar durante cienes de tiempos un algo abierto para idemar (me reitero: omoooola MADRÍ). Al final encontramos un bareto desos de menú, a lo ke io, cual konamimancio que se precie dije: "Kiero macarrones". La paya camarerera: "Pos no, los últimos se los ha pedío ese señor de ahí" (que era... ¡¡un Saeba cualesquiera!!) Amablemente le indiqué al idem: "¡¡BUA-AAAA!! ¡¡ILLO DEEE!! ¡¡KIERO MACARRONEEES!!" A lo que: "¡Anda que no! ¡Si no obtengo beneficio ni ná de ná!" Finalmente me cedió sus macarrones bajo promesa de enseñarle en privado La Picha Del Nestor. Cómo se nota.

Por la tarde se pudieron por fin solventar los problemas técnicos inherentes a cualquier acto obsoleto que se precie, con lo que se pudo hacer una demostración pública de InterNestor Suite, que dejó boquiabiertos y erectos a la gran mayoría de los asistentes (los pocos que miraban la pantalla, quiero decir). Se intentó asimismo jaquear el contrapasword de la cuenta de email de Martos, sin éxito (quien jaquea a un jaqueador... jaque mate, ¡qué gracioso soy!). Por cierto, agradezco desde aquí la colaboración de un obsoleto anónimo que me cedió el número de fonófono de su ISP, asín como su nombre de usuario y pasgüord, sin lo cual no habiera sido posible la susodicha demostrancia de poderío obsoleto internéstico. Sólo un dato (bastante significativo por cierto) sobre el interfecto: ¡es TELECO! Cómo se nota que los líderes de la sociedad omolamos solos.

Y un último dato altamente sorprendente: ¡¡los Tarela hacían secta!! ¿Será un indicio del fin del mundo? ¿O es que el MSX se está muriendo? Claro, será eso, ya lo dijo el Muntané en la última MSX CLUB del 91... lo que pasa es que somos de mal morir y nunca terminamos de.

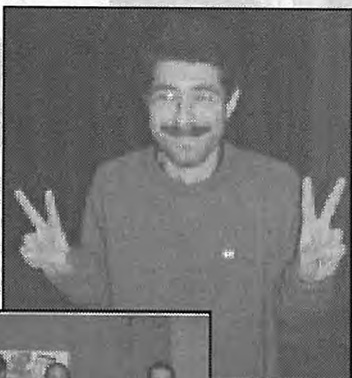
Aprovecho tambenne para pedir perdoncios a Kyoko por tenerla vilmente abandonada durante las largas horas que duró el algo. Lo siento mucho por eso. Ya te compraré un visón o un Chanel nº 34 o trapitos de esos que os poneis las mujeres para presumir entre vosotras (huy la de hostias que me van a llover. ¡Que es secta!).

Que sí que te oigo...



EL ENDESPUES

Una Ru no sería Ru sin el posterior chino de la muerte. Bueno, este no era muy de la muerte, pero saltaba. A una paya camareresca se le escurrió la sopa de champiñones y me manchó ligeramente los pantalones... "Espera que te lo limpio con Casera" (oye tal, que me gusta más la cocacola). Lo que más moló fue cuando Kyoko al salir del baño sesquivocó de botón lucero y dejó a tol restaurante sin luz. Y lo idem cuando la camarera chinesca le dijo a la idem: "Oye tal, ¿tú eres china? Ej que como te pareces mucho a nosotros... ¿ah, japopaya? ¡Pues te invito a sake si quieres!" Si ya decía yo que todos los japochinos son iguales...





Enespués nos fuimos a romir tras un largo día de intensas emociones (siempre queda bien poner eso), y al día siguiente vimos... pues MADRI, en visita turística con MadriSXman y los tarelosos. Cabe destacar el rastro en el que había la tira de trastos informatizables, y fuimos testigos en directo de un conato de disputa conyugal entre Museo8bits y señora, por la compra de una especie de 486 que usaban los de tabacalera (se ve que este hombre ya tiene la casa saturada de trastos).

Pero lo mejor vino al final... cuando MadriSXman dijo en llegando a su casa: "Tranquilos que os llevo en coshe al hostal a coger los trastos, y después al uropuerto. ¡Hola mamá...! Anda si no hay nadie... y se han llevao el coshe... pos nada, os tendreis que ir en metro." Y todo ello a dos horas de la salida del vión. ¡Por poco nos da un algo! Llegamos al uropuerto que ya casi estaban flipando el avión. Menos mal que, y al final no. Pero a punto de. Ya le.

Pos eso, que esta Ru era la IX, y yo como gran mente privilegiada socialmente liderante que soy, arguyo que la próxima será la X... a borejam qué gran evento nos preparará MadriSXman ante tan magna ocasión...

¡MADRÍ!



Konami Man

SE BUSCAN

Peligrosos destrozadores de Spectrums.

Recompensa de una patada en los dientes.



D O R A M U S

THE TUKUTUPING JUEGO

En la bimbondriada Ru Barusaloneska menos dos se apresentó el último juoco de Doli Clar Games. Aquesto es: **DORAMUS**.

DORAMUS es (dentro de la linea *.mania) la versión juocable para batería. Al igual que **Hajiku Mania** (**HM Twins**) y **Tataku Mania**, Doramus tambenne hace uso de un artefacto mecánico para conseguir un toque más more real. Ello es: Un tukutupa. ¿Que lo cualo es? Pues un algo compuesto de yeggos de fontanero y tubos de gas colocados así estrategicamente para que parezca una tukutupera.

- Pos vaya gracia, ¿y que tiene esto de interesante?

Pues que mientras te diviertes con tus amigos juocando a ver quien está más obsoleto de apaso estás aprendiendo a tocar un instrumento distinto al que estás habituado a tocar (-te), y eso como mínimo llena curriscullum como dicel H.Antonio.

Y tu te preguntarás: ¿a lo cualo? Pues ahí quería llegar yo. Al contrario que con los restantes manias, **DORAMUS** necesita de una tarjeta que controla los tukutupas y le dice al meskes... tal.

DOMANI (Doramus Mania)

Digamos que es el mismo rollo que todos los otros manias, pero con la diferencia de que esta vez contamos con secciones nuevas. De molumento tenemos el juoco en si, ahora con 6 canales de instrumentos, con lo cualo el nivel de dificultad se flipa más y tal.









DORAMUS







DORAMUS contiene 20 temas musicales dentro del *'1st Mix'*, y otros 20 más en el *'2nd Mix'* que apareció en la 20 Ru Basuralonesca. De todas formas la mayor ventaja de **DORAMUS** es que igual que ocurre con los otros manias, el usuario puede crear sus propios temas en MoonBlaster y luego tocarlos desde **DORAMUS**.

LESSONS

Al contrario que en la mayoría de juocos, la gente no puede ejecutar **DORAMUS** y empezar a jugar directamente, sino que hay que pasar por un proceso de aprendizaje. Ello es: Para que el usuario se familiarice con el algo mecánico. Para conseguir un nivel de familiarización de alto desempeño el usuario tiene estos 34 ritmos de dificultad degradante. Puede seleccionar el cualo quiere practicar y **DORAMUS** se encarga de controlar si lo hace bien. Cuando detecte que el usuario ya se hace el suficiente cargo entoces **DORAMUS** pasa tolomáticamente al ritmo siguiente. Empieza con ritmos facilongos facilongos de esos que se pasaría hasta el Marcel y acaba con unos en plan profesinalizable que lo flipan solo.

PRACTICE

Una vez que te creas capaz de empezar a tocar empieza por los temas que contiene la sección 'Practice'. Están pensados para los que han aprendido cuatro ritmos en 'Lessons' y quieren flipar delante de la familia.

VIRTUAL SESSION

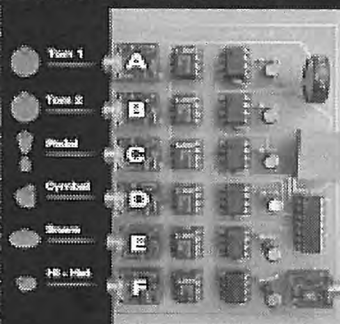
Si te vuelves un lider de la sociedad y aprendes a tocar todos los ritmos del 'lessons' o solo quieres jugar un rato, aquí en 'Virtual Session' podrás flipar tus propios ritmos, seleccionando los instrumentos que ms te omolen para cada uno de los platos, o cargando samples si lo prefieres.

Tambenne puedes acompañarlos con música cargando cualquier archivo MWM de **MoonBlaster** para MoonSound. Y finalmente grabar tus sesiones en disco.
(Flipa)

WonderCard

Así se conoce a la tarjeta que controla **DORAMUS**. Club Mesxes hizo una pequeña tirada de WonderCards y las incluyó en el paquete **DORAMUS PACK EDITION** que se presentó también en la 20 Ru asuralonesca.

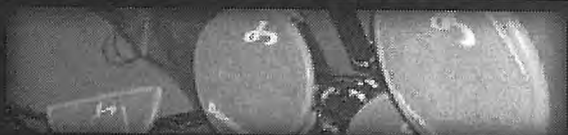
Puedes conseguir una **WonderCard** pidiendonosla o bien te la puedes hacer tu mismo si tienes un poco de confianza con tu soldador (esquemas y material en la página de Doli Clar Games). No tenemos previsto realizar más placas simplemente por cuestiones de tiempo, y tampoco tenemos intención de subirle el precio para compensar. Ehinnes que si quieres pedirnos una date prisa, nos quedan un par y para cuando estés leyendo esto seguramente una o ninguna.



DORAMUS









DORAMUS

EL TUKUTUPA

Es lo más more, el invento de los inventos. Esto si que vais a tener que montaroslo porque yo... ya he tenido suficiente, y además me duele la voca de deciros que no... que yo no soy fabricador de tukutuuupaaas!!. Y es que es realmente sencillo si seguís los pasos que se indican en la web de Doli Clar Games. Gente como Veronica Velasco y compañía, o el Señor Pazoses se han hecho una, y lo que es mejor: Ha funcionado!

EL FUTURO...

A largo plazo tenemos el proyecto de **Bando Mania**. Usease, **DORAMUS** + **Hajiku Mania** fusionados. De momento ya he conseguido que funcione el juego y no explote cuando ha de trabajar con 10 canales de sonido.



Y a ver si me pongo ya y creo en la web una galería de haciencias donde los usuarios muestren sus guitarras, Chuki-Chukis y Tuku tupas a los obsoletos de la red.

De molumento,
lo flipo.
¿Lo flipas?



SaveR

http://www.doliclargames.com

DreamON

KRALIZEC



DreamOn es el nombre del que sera seguramente el proximo juego en aparecer en el mundillo este del MSX. A continuacion os ofrecemos un articulillo al estilo preview gracias a que sus autores, Kralizec, nos han ofrecido una version beta de lo que llevan hecho hasta ahora.

Para empezar aclarar una cosa: bajo el nombre de Kralizec se esconden dos entes llamadas Miguel A. Fernandez (Sutchan) y Armando Perez Abad (Ramones/Periscop) y este podria decirse que es su segundo juego, aunque el primero Kpi Ball lo sacaron bajo el nombre de Boh.ken, al igual que el olvidado Puddle Land, pero bueno, eso es otra historia...

El juocco

Rapidamente podriamos definir DreamOn como un Pipols de dos playeros, y es que si, ciertamente eso es lo que es. Pero uno cuando piensa en el Pipols le viene a la cabeza un juego simplon y muy pero que muy facilon, de aquellos a los que jugabamos cuando eramos petitets y regordets. Ja! DreamOn no es tan facil como parece, y eso se nota ya en la primera fase, que es la que hemos visto. Para empezar hay muchos anemigos por la pantalla que no paran quietos ni un segundo, y por supuesto, el decorado al estilo laberinto, nos puede dar alguna sorpresa y dejarnos atrapados. Es un Pipols, si, pero iros preparando.

En cuando al aspecto grafico hay que decir que esta muy currado. Los decorados estan llenos de animaciones, la pantalla se llena de sprites sin apenas un miserable parpadeo, y los graficos tienen un "noseque" que recuerda a los juegos de antano, tanto en la calidad como en el cuidado de los detalles.



La Beta



En esta version beta que vamos a comentar solo esta disponible la fase 1, con su correspondiente fase de bonus y los menus a medio hacer. En cualquier caso, el juego permite uno o dos jugadores, pudiendose incorporar el segundo a mitad de la partida.

Juogando

El juego en si es tope simple: Hay que llegar al final del laberinto vivo. Facil, no? Pues bien, para hacerlo tendremos que guiarnos a traves de un laberinto a veces un poco traidor, a la vez que apedremos a todo aquel que se interponga en nuestro camino.

Tambien podremos encontrarnos con dos tipos de items, los que nos proporcionan alguna habilidad y los que nos dan puntos. Estos items aparecen en forma de interrogante que al ser apedreados (dos veces) nos descubren el objeto.

Los items posibles son:

Habilidad:

- **ALAS:** Con este objeto el player puede saltar los obstaculos y ademas le proporciona una velocidad extra.

- **PUÑO:** Amplifica la distancia de los disparos, dejandolos sin limite de longitud, asi como acelerandolos.

- **BOTAS:** Cuando los jugadores poseen este objeto se les permite saltar doble.

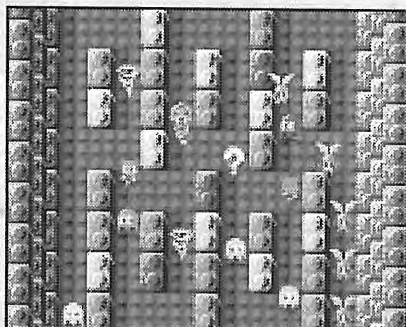
Para llevar a cabo esta accion debemos saltar pulsando FUEGO2. Si es posible el jugador saltara cuatro calles.



Bonus :

• **CARAMELO:** Nos bonifica con puntos. Su valor va incrementando conforme vamos cogiendo caramelos seguidos sin que nos maten. Asi, si el primero vale 500 puntos, al quinto 5000 puntos, siendo este el limite. Si el jugador pierde una vida la cuenta vuelve a empezar.



• **RAYO:** Destruye TODOS los enemigos en pantalla.

• **O.I. :** Este objeto esta representado por un cuadrado rosa. Es malo, puesto que nos impide el paso y puede dejarnos atrapados.

• **ESCALERA / PUERTA BONUS:** Este objeto solo aparece si el player o players poseen en su haber todos los objetos de habilidad. Si lo cogemos nos transporta a la fase de bonus.



Cabe destacar que estos items aparecen de forma alterna, uno de habilidad y uno de Bonus, y en un orden determinado. Es decir, hasta que el jugador no haya cogido un determinado item, seguira apareciendo el mismo una y otra vez. Por supuesto un playero puede quitar los items al otro, aunque ya lo tenga.

Los puntos que consigamos nos serviran para obtener vidas extras, la primera a los 30.000, despues a los 100.000 y a continuacion cada 100.000 puntos.

Fases de Bonus

En las fases de bonus no hay enemigos, solo items. Su unica finalidad es que nos atiborremos de puntos y vidas, aunque no es cosa facil puesto que el scroll, que al contrario de las fases normales es ascendente, se mueve al doble de velocidad. Vamos, que lo flipas.

Los items que podemos encontrar son caramelos, o.i. y vidas, que aparecen como un caramelo amarillo. Los puntos que consigamos pasaran al marcador, solo en caso de que lleguemos al final de la fase (cosa no tan sencilla), mientras que las vidas si lo haran aunque nos quedemos atrapados por el camino.

Fase 1

De la primera fase cabe destacar que transcurre en un decorado tipo "tente" y a lo largo de ella nos encontramos con cuatro tipos diferentes de enemigos: los "Argamboys" se pasean por el laberinto dando brincos de un pasillo a otro; los fantasmas (al estilo comecocos) atraviesan las paredes en el momento que menos te lo esperas; luego estan los tornados, que se mueven dando vueltas por las calles del laberinto; y por ultimo los Argamboys voladores, que salen en formacion y joden todo lo que pueden.

Como ya he dicho llegar al final no es cosa facil pues una vez que se llena la pantalla de enemigos se hace dificil esquivar, apedrear y no quedarse atrapado en laberinto. Y solo es la fase 1!!

Acabaramos pues: por lo que hemos visto hasta el momento DreamOn mola mazo. Tecnicamente elegante, cuidado hasta el ultimo detalle y bastante mas adictivo de lo que cabria esperar de un "simple" Pippols. Y por si fuera poco, todo esto en un MSX2 con tan solo 64kb. Que mas se puede pedir?



Ramoni

DO YOU WANNA BE MY AFEN GORD?





If you wa - if you wanna - bi mai afen gorden...





If you wanna wanna bi mai afen - bi mai afen gord!





If you wanna bi... If you wanna bi... If you wanna bi... mai afen gord...





If you wannaaa biiii... mai faaakin **MAI AFEN GORD!**

InterNestor SUITE

En la vida de todo aspirante a líder de la sociedad llega siempre un momento crucial en el que ha de tomar una importante decisión. Se trata ni más ni menos ni igual que el Poroyoecto de Final de Carrera telequil, la última de las duras pruebas a las que el sujeto es sometido a lo largo de su formación social-liderística.

Hete aquí que llegó tan esperado momento para este vuestro Konamiman favorito, y no lo dudé ni 34 momentos a la hora de decidir lo que llevaba años rondando por mi orondo cabezamen: haría un TCP/IP para MSX como proyecto de final de carrera. Así pues acudí a mi profesor de cabecera, y después de contarle mis planes y de ver cómo el pobre hombre lo flipaba industrialmente ("NO me baso en ningún TeCePeiPe ya hecho y SI lo hago en ensamblador y en efecto el MSX NO tiene multitarea pero no mimporta y SI voy a hacer un Telnet y un FTP y quizáx más cosas"), matriculeme de un proyecto llamado "Diseño e implementación de un TCP/IP para MSX". A fliparlo pues.

```
- Connection opened.
- Entering link parameters negotiation phase...
- Entering authentication phase via CHAP...
! Authentication succeeded - no message received
- Entering IP parameters negotiation phase...
! All negotiations OK. Network state entered.
Local IP address: 62.82.178.116
Remote IP address: 62.81.109.228
Primary DNS address: 62.81.16.129
Secondary DNS address: 62.81.0.33
```

Volcado de una conexión real a Internet (vía Retevisión) mediante InterNestor Suite

LO CUALO ES Y COMO ORGANíZASE

InterNestor Suite, que así se llama la cosa, es una pila TCP/IP para ordenadores MSX2 o superiores con al menos 256K de RAM mapeada, DOS 2 y por supuesto RS-232 y modem (aunque también se pueden hacer conexiones null-modem pero esto ya son croquetas avanzadas). En este articulamen explico de forma resumida la estructura y el funcionamiento de INS, si quieres información más detallada te insto (toma ya) a que te pases por mi wep (msx.konamiman.com), te bajes la última beta disponible y te leas la documentación al uso.

INS (abreviome oficial de InterNestor Suite) está estructurado en forma de cuatro módulos de código independientes pero intercomunicados, cada uno de los cuales se instala por separado en un segmento de RAM. Estos módulos son: acceso al medio físico (el RS-232, vamos), módulo de nivel de enlace (es un módulo PPP), módulo de nivel de red (protocolo IP) y módulo de nivel de transporte (protocolo TCP). Si en el futuro se desarrollan tarjetas Ethernet para MSX, basta desarrollar los dos primeros módulos para lo idem (tranquiiilos, que ya lo haré yo), siendo los módulos IP y TCP reutilizables con independencia del medio físico usado (aaanda que no molo). Bueno, vale, en realidad para acceder al RS-232 uso el driver Fossil de Erik Maas, por lo que el módulo físico es en realidad un compatibilizador del mismo con la estructura de INS.

Para que INS funcione es necesario que en tu maquinita obsoleta esté instalado otro NestorWare altamente interesante: NestorMan, el gestor de memoria dinámica residente. ¿Por lo cualo? Enresulta que la forma básica de intercomunicación de los módulos de INS es el uso de colas de paquetes. Por ejemplo, el módulo PPP obtiene paquetes de datos desde el módulo físico, les quita la cabecera PPP y se los pasa al

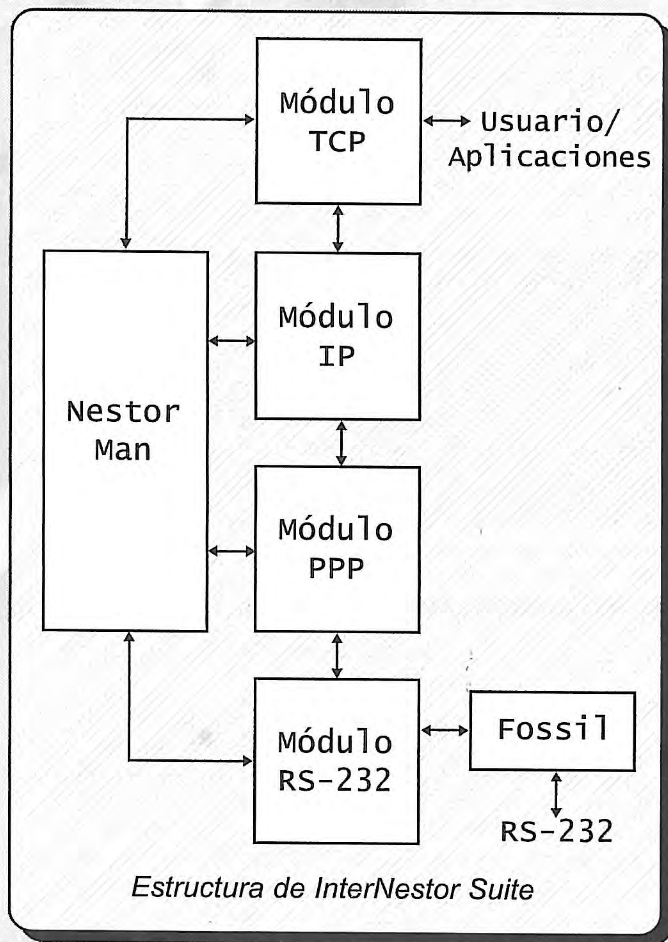
módulo IP. Este a su vez comprueba que el paquete sea correcto (direcciones, checksums, etc) y se lo pasa al módulo TCP. Pues bien, para crear colas de paquetes INS usa el mecanismo de listas encadenadas ofrecido por NestorMan.

Además de todo lo ello, cada módulo tiene un juego de rutinas estandarizadas accesibles mediante una tabla de salto situada al principio de su segmento; estas rutinas permiten preguntar la dirección de las colas usadas, realizar operaciones de apertura/cierre/lectura/escritura en conexiones TCP, etc. Para averiguar el número de segmento en el que está instalado cada módulo hay una función especial de NestorMan incluida especialmente a tal fin y efecto (la 32 para más inri).

¿Y COMO SE USA?

Para instalar INS hay que usar el programa instalador, INSINS.COM, que admite como parámetros los nombres de fichero de cada módulo. Este programa llama a otra función especial de NestorMan que reserva cuatro segmentos libres, después copia el contenido de los ficheros en dichos segmentos y llama a la rutina de inicialización de cada módulo. A partir de entonces, INS queda instalado como un TSR más.

Para poder hacer cualquier cosa, lo primero que necesitamos es abrir una conexión a intenné. Se supone por supuesto que tienes una trajeta RS-232, un modem, una línea fonofónica y una conexión a intenné vía ISP (casi ná). Para conectar ia intenné necesitas un pequeño fichero BAT que en primer lugar ejecuta el marcador telefónico (NDIAL.COM) para establecer una conexión al ISP vía modem, y a continuación ejecuta el programa de control del módulo PPP (PPPC.COM) que abre la conexión. A partir de ahí sólo falta esperar a que INS (concretamente el módulo PPP) negocie con el ISP los parámetros de conexión (incluyendo usuario+password y direcciones IP) y bualá, ¡ya estás conectado a internet!



Estructura de InterNestor Suite

Una vez conectado, necesitarás por sus bodrios algún programa aplicativo al uso que haga uso de la red. Verbigracia: Telnet, FTP, e-mail, chat, o lo que sea. Los dos primeros, garantizado que los voy a hacer yo (de hecho, quizá cuando leas esto ya estén terminados); los demás... ya veremos. También tengo hecho un ping simplote, pero que salta.

Y si eres una persona educada y adherida a los estándares, cuando te canses de la intenné no apagarás el modem a saco, sino que volverás a usar PPPC.COM para cerrar la conexión. Cómo se nota.

¿Y LOS PROGRAMAPAYOS?

Hete aquí que eres una persona inquieta, sabia y garante de la continuidad del sistema, que desea realizar sus propias apliaciones internésticas, y te preguntas: ¿cómo lo fago para usar INS y comunicarme con intenné desde mis propios programas (y juegos, ¡¡¡jijiji!)? Pues a ello vamos.

Hay dos formas de comunicarse con intenné: establecer conexiones TCP, y enviar paquetes IP a saco. Salvo aplicaciones muy simples como el ping o la resolución de nombres de host (funcionalidad esta última que de todas formas ya incorpora INS internamente), la primera es la forma que siempre usarás, por lo que es la

que paso a explicar someramente (repito: hay información más detallada en la documentación de INS, en msx.konamiman.com).

Suponte que quieres hacer, por ejemplo, un pograma de pseudo-telnet sencillote que simplemente abra una conexión TCP, envíe a la pantalla todo lo que reciba por la conexión y envíe a la conexión todo lo que reciba por el teclado. Esta es más o menos la secuencia de algos que debería seguir tu programa:

• Comprobar que NestorMan esté instalado, terminar si no.

• Usando la función 32 de NestorMan, comprobar que INS esté instalado. Terminar en caso contrario. La función 32 también devuelve los números de segmento en los que están instalados los módulos de INS; aprovecharemos para guardar esta información.

• Conectar el módulo PPP en la página 2 y llamar a la rutina que nos dice si estamos conectados a internet. Terminar si no lo estamos.

• Si es necesario, conectar el módulo IP en la página 2 y llamar a la rutina que nos conviertirá el nombre del host al que deseamos conectar en una dirección IP (en otros palabros, llamaremos al resolver). Terminar en caso de error.

• Conectar el módulo TCP en la página 2 y llamar a la rutina que abre una conexión TCP. Hemos de pasarle la dirección IP y el puerto del host remoto, Información que normalmente obtendremos de la línea de comandos, a no ser que te montes el programa de otra forma, claro (o como hemos visto antes, si lo que se nos pasa es un nombre de host, primero hay que convertirlo en una dirección IP mediante el resolver). Esperaremos a que la conexión esté establecida (o a que se nos devuelva un error, en ese caso terminaremos).

• Mientras la conexión TCP siga abierta o hasta que el usuario del meclese pulse ESC o CTRL-C o algo así, entraremos en un bucle infinito en el que imprimiremos por pantalla todo lo que nos llegue por la conexión TCP, y enviaremos a ésta todo lo que el usuario introduzca por el teclado. Las operaciones de lectura y escritura en una conexión TCP son similares a las idems homólogas con ficheros: especificamos una dirección para los datos así como la longitud de los mismos, y llamamos a la rutina adecuada del módulo TCP (que conviene dejar conectado permanentemente en la página 2 para mayor comodidad y velocidad).

• A no ser que detectemos pérdida de conexión a internet, antes de salir del programa hay que cerrar la conexión TCP, incluso aunque el otro extremo ya la haya cerrado. Esto es así porque las conexiones TCP son bidireccionales (o algo así): cada extremo cierra la conexión independientemente del otro, y ésta no desaparece hasta que ambos extremos han cerrado.

Y no hay mucho más misterio que hacer el programa tan complejo y bonito como queramos. Para protocolos de nivel superior (FTP, SMPT, POP3...) el proceso es similar, pero los datos recibidos (casi siempre cadenas de texto) son procesados por la aplicación en cuestión (en vez de ser enviados directamente a la pantalla), y los datos a enviar son comandos o respuestas para el servidor del protocolo implicado (en vez de ser leídos directamente del teclado).

Una croqueta curiosa: aunque no lo he probado personalmente, debe ser posible conectar dos MSX por medio de cable null-modem y establecer una conexión PPP entre ambos (saltándose la parte de la marcación telefónica, claro); simplemente hay que asegurarse de que uno de ellos le da al otro las direcciones IP a negociar. Lo que sí he probado, y funciona de granos, es establecer una conexión PPP null-modem a un PC con Linux, e incluso usar éste como router para conectar a intenné. Pero esa ya es otra historia (vípate el "IP masquerade How-To" de cualquier FAQ de Linux para más more).

EN CONCLUSANCIA...

InterNestor Suite te permite conectarte a internet sin necesidad de instalarte el Uzix (que no digo que sea malo, pero siempre es más cómodo quedarte en el DOS de toda la vida), lo cual te abre las puertas del mundo entero y te permite ser feliz mientras te haces cargo. Flípalo.

En este momento INS está aún en estado beta, uséase que aún tiene problemillas y fallos tontos y las aplicaciones no están terminadas aún, pero ya salta un poco y puedes hacer alguna cosilla. Puedes bajarte la última beta disponible, que incluye documentación y un par de aplicaciones sencillas (¡con sus fuentes!), de mi página web: http://msx.konamiman.com. No dudes en betatestearlo e informarme de todas las hemorroides que encuentres y todo eso, o sea que bla bla...

Pos ello es, hasta la próxima papelería. Conéctate, conéctale. (Nota: lo de que INS es mi proyecto de final de carrera no es coña, ya informaré de la fecha y lugar de presentación del idem)

Konami Man



Guru Logic

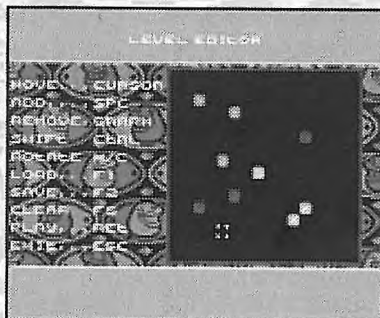
Omola tener una exclusiva en el fanzine por una vez en la vida. "¡Néstor no te muevas que levantas polvo, y amás el Dream On también lo estais comentando en exclusiva, mamong!" Oxtias, perdoncio, don Periscop. Bueeeno, aceptamos tal, pero es ke lo del Dream On es un algo sobre una beta del juoco, y sin encambio el Guru Logic este es un juoco que se acaba de terminar tal que ya y se presenta por primera vez en Tilburg y por segunda en la XXI Ru de BCN. Y dentro de dos días tengo que llevar el fanzine a la imprenta, pero ¡ayangüei! Por un día que no duerma no pasa ná (noche de la decadencia unipersonal al uso).



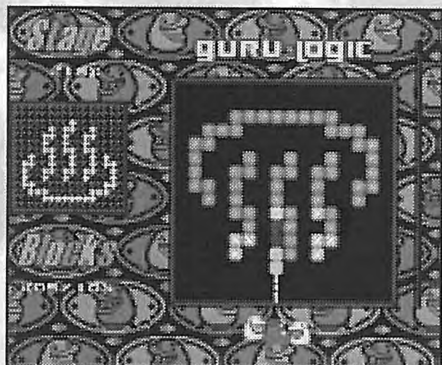
Hete aquí un juego llamado Guru Logic, un puzzletrón desarrollado por el grupo holandesco Teddywarez y que se trata de una conversión de un juego de nombre similar que hizo Compile para Game Boy Advance. Como signigicuriosidad diré que la música es SCC (ve desenpolvando el cartucho trucao), y que se dice que han hecho el juoco en un mes (viva el campotraviesa).

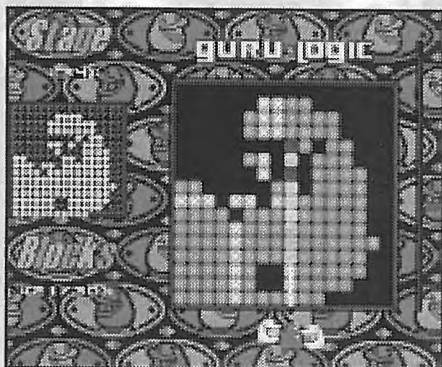
A ver cómo lo describo porque es un poco rarillo. Tenemos a dos monigotes que son como pollitos pero con cara de salidos/cachondos, que situados en la parte inferior de la pantalla y armados con una especie de botijo disparan bloques de piedra (má o meno como los dragoncejos del Bubble Rain). La pantalla está compuesta a su vez por bloques de piedra ya colocados, y huecos para colocar las piedras que disparamos: una fase está completa cuando hemos puesto todas las piedras en su sitio. Useáse que en este aspecto se asemeja remotamente al Quarth (al Tetris si me apurais, o viceversa).

Un momeeento que no he acabao, no es tan sencillo. Amos a ver: sólo podemos lanzar las piedras en vertical y en línea recta. Las piedras que lancemos sólo se detendrán al topar con una piedra ya existente, lo cual a veces jode pero es por otra parte necesario para poder rellenar los huecos de rigor. Aún hay más: con las teclas X y C podemos rotar la pantalla, y además podemos recuperar las piedras ya lanzadas con el cursor abajo. Muchas veces para poder colocar una piedra es necesario colocar una fuera de sitio, rotar la pantalla, colocar otra piedra en el hueco, volver a rotar y recoger la primera piedra (por supuesto, el número de piedras disponibles es limitado).

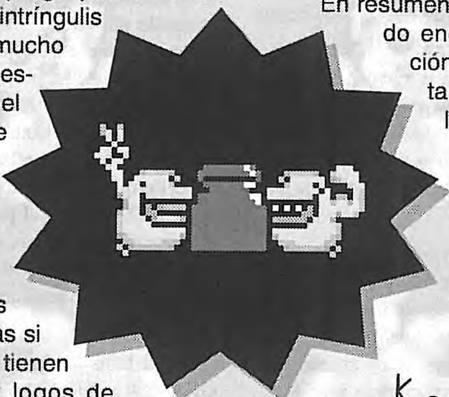


Y eso es todo en cuanto a la mecánica del juego, aparte de que hay cinco mundos con diez fases cada uno





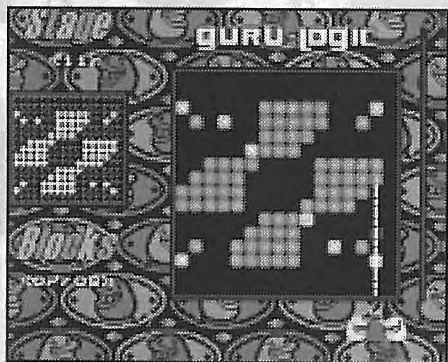
(cada mundo tiene su propia música). Como viene siendo habitual en este tipo de idems, por el planteamiento el juego parece una tontipollez pero tiene su intríngulis y hay que pensar muy mucho para pasar algunas fases (están aquí Mr. Melenas y el Saeba jugando, y antes se han reido a mandíbula batiente ante mi ineptitud para este juoco, ¡putosos, que lo mío son los Nemesis!); y por supuesto, el tiempo para pasarlas es limitado y gameovereas si se acaba. Las fases amás tienen formas de animalitos y logos de Konami y cosas asín (qué bonitooo); y se puede cambiar el color de los dibujos de fondo con las teclas 1 a 3. ¡Ah! Y tiene editor de pantallas a lo King's Valley 2, para sorprender gratamente a tus amigos y entretener a tus visitas (o espantarlas, que a veces viene bien).

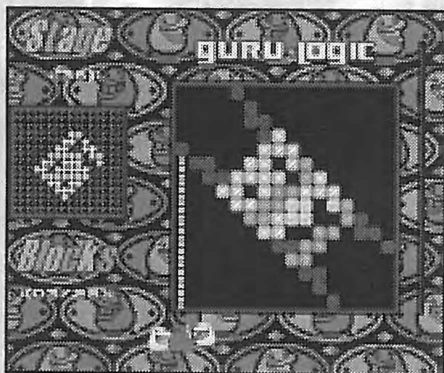


En resumen, que mola y que recomiendo encarecidamente su adquisición. Como he dicho se presenta en la XXI Ru de Barcelona, lo distribuye la AAM (www.aamsx.com) y su precio está por confirmar, pero se especula con los 5 euros. Hala, ahora me toca ponerme a maquetar esto, ¡cai prisa!

Konami Man









_Secta mode ON, ejemmm, I am muy tired of hablar inglish. Estaba ayer de camino a Luxemburgo y de repente recibo un mensaje a unas horas intempestivas en el móvil exigiendo un artículo sobre Tilburg, por esta vez he hecho una excepción y ya que es para escribir en una revista que dirige el lider de la sociedad, pues voy a hacer el terrible esfuerzo de mover mis dedos mientras Richard me hace un cafè (it is ready!).

Bueno, que Tilburg ha estado muy bien...Pero ha vuelto a decrecer en asistencia y en grupos expositores, aunque solo con encontrar unas cosillas ha sido suficiente para que haya merecido la pena acercarme un rato a Tilburg en medio de mis vacaciones por los paises de los bajitos.

Tras acoquinar los 1,50 € que costaba la entrada fui directo al expositor de Sunrise, y me quedé de piedra al ver un adaptador de tarjetas compact flash para IDE, costaba 28,50 y solo tenías que conectarlo al cable IDE, y ya con el cartucho IDE puedes tener un acceso normal a las tarjetas como si fuese un método más de almacenamiento y la verdad, me quedé alucinado al ver que con la tarjeta de mi cámara no había problema alguno para acceder a todas las fotos, así que me lo compré sin dudarlo y ahora si que voy a poder mandar a la mierda al PC a la hora de ver las fotos de la cámara. También había una versión en cartucho por unos 60, en este caso lo conectas al MSX y tienes dos huecos para insertar sendas tarjetas compact flash, una como maestro y otra como esclavo, pude ver funcionando un disco de 340 MB en formato CF reproduciendo un EVA (con el EVA Player de Sergio).

Koen me comentó que siguen adelante con el proyecto de una tarjeta de red para MSX, ya han comenzado su desarollo y la verdad es que tiene muy buena pinta, estaría basada en el eZ80 y esta tarjeta sería capaz de hacer el trabajo del MSX por si solo, es decir, que interpretaría por hardware el Java...dispondrá de 16 MB de los cuales 4 serían utilizables como mapper para el MSX (SDRAM), la tarjeta ethernet dispondría de un conector RJ45 (lo que nos permitiría usar el ADSL directamente en el MSX) y un RJ11 para línea telefónica, ya que planean incluir un módem. Además ya tienen planeado ponerle soporte USB. Como sea relativamente barata ya tienen un cliente aquí...en Madrid.

Esta para mi fue sin duda la mayor novedad, pero justo al lado había más cosillas, por ejemplo, las GFX9000 a solo 134 € (!!), se agotaron las pocas que habían traido y por suerte pude agenciarme una. Tenían en venta los juegos habituales (KPI, Blue Warrior...), un CD con músicas de P.Adventure 3 e hicieron un sorteo de una compact flash de 32 mb.

Tras esto di una ronda por la sala y vi a Patriek con el GEM en una nueva versión para la Z380 y un macro ensamblador para Z380, dos nuevas utilidades dispo-











nibles en su web gem.tni.nl, la emulación en la nueva versión es prácticamente perfecta, acercándose al 85% de la velocidad de la GB. Patriek tiene planes para hacer una nueva versión que emule el color de la GB Color. Y si lo dice: lo hace.

En esta misma sala teníamos en medio de una gran concentración de usuarios a los colegas de MCCW vendiendo decenas de revistas (anda que no tenían stock), y cacharrillos para el MSX, tal como en el acceso a esta sala, parecía un rastro la verdad, aunque este año ha bajado bastante la presencia de artículos de segunda mano a buen precio y han desaparecido unos cuantos stands dedicados al tema, a cambio teníamos realmente cosas nuevas para MSX.

En esta sala poco más que destacar, unos emuladeros coleccionistas con una máquina pecera ejecutando y proyectando dos emuladores de MSX bajo Linux (con la Unknow Reality) de forma simultanea, además Jon de Schridjer tenía lista una tarjeta de MP3 basada en un procesador programable de Xilinx y la Z80, que en esta tarjeta se encarga de controlar el la pantalla LCD que indica la música en reproducción y el teclado de control, la decodificación es realizada gracias a la lógica programable en hardware. El chip Xilinx tiene 600.000 puertas lógicas de las que se usan solo la mitad para decodificación, lo que nos permite disponer de un potencial para implementar la funcionalidad de distintos tipos de hardware (PS/2, memorias...). La tarjeta es conectable al MSX por el slot, no recuerdo si me dijeron algún precio para el bicho. También vi a unos pavos que regalaban decenas de libros y revistas de MSX totalmente gratis, curiosamente nadie (ni yo) se lanzó como un poseso a pillar todo lo que pudiese. Más información disponible en:
http://users.pandora.be/jon/

Yendo a la sala principal teníamos en primera plana a MSX NBNO, con Raymond a la cabeza (me confirmó que vendrá a MadriSX 2002) y como novedades nos presentaban varias cosillas, como el Bubble Rain de Imanok, y que os voy a contar de el, pues poca cosa ya, que es un juego estupendo y que si no lo has comprado eres un usuario falso, emuladero y traidor ;) , bueno, que me voy por las rimas, esto...las ramas. Tenían también decenas de NV Magazines a solo un miserable uro, y creo que nada más, al lado estaba Delta Soft con sus megajuegos, creo que no presentaban nada nuevo, que me perdonen si no era así, es que uno no podía estar en todo.

El resto del acceso principal tenía cosas raras, que si cartuchos de tinta, impresoras, consolas, peceras, y por suerte en una de ellas pude escribir parte del diario online de Tilburg y conversar un rato por el IRC. Si subías a la segunda planta te encontrabas con una extraña sala muy oscura donde unos tios raros (pero muy











simpáticos) presentaban el proyecto de una tarjeta de red para MSX, barata y realmente sencilla, solo la tenían funcional mediante INPs y OUTs y ya habían desarollado un programa para transferencia de ficheros entre ordenadores MSX y una demo que funcionaba de forma simultanea en dos MSX interconectados (y una especie de juego de carreras a dobles), la tarjeta la verdad es que estaba currada y tenía un par de leds muy chulos que indicaban la recepción y envio de datos, que podía ser bidireccional, lo mejor de todo es que además de razonablemente rápida (10 KB/s), era muy completa, acepta hasta 60 MSX en red (y ojo, esta tarjeta no es ethernet, es SOLO destinada al MSX), la idea principal de este desarollo es posibilitar la realización de una party para MSX, ya que entre MSX y MSX solo es necesario un cable, si deseas conectar tres o más MSX necesitas un hub, un simple hub para RDSI es suficiente. Es interesante ver que han intentado usar componentes lo más estándar posible. Hay reductores de ruido que posibilitan hasta 20-30 metros de distancia entre MSX y MSX, no se si en el futuro tendrán idea de hacer una ethernet, pero de momento el camino ya está abierto. Os recomiendo que visiteis www.rsc2000.tk (Richard y yo estuvimos investigando la extraña extensión .tk de la dirección, y encontramos que la web está alojada en Tokelau, una pequeña isla del pacífico con 1400 habitantes y un solo proveedor de Internet) para enteraros como llevan el tema. Por cierto, solo añadir que el cartucho lo presentaron en una caja de madera roja.

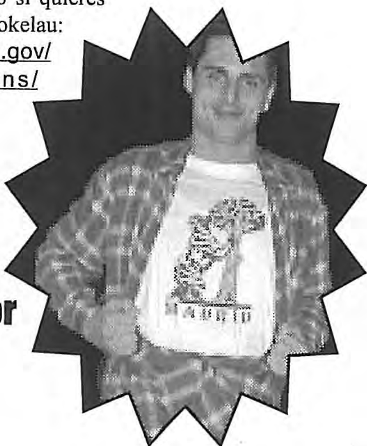
Cerquita de esta sala había otra algo más grande donde estaba lo único que quedaba por ver en la feria, teníamos una nueva y estupenda versión del editor MIDI llamado Meridian en su versión 2.1 , realizado en modo texto pero con una presentación realmente brillante con ventanucos al estilo XP (joer, hay que reconocer que son bonitos). El programa la verdad es que ha mejorado muchísimo, permite cargar todo tipo de archivos MIDI y descargarlos al momento a cualquier secuenciador, además ahora acepta muchos más dispositivos MIDI.

Y en la misma mesa teníamos el stand de www.msx.org , vendían camisetas del MSX Resource Center, se supone que mostraron el MSX Player (aunque no llegue a verlo, o eso creo), tenían cosillas de segunda mano y mostraban una promo del Bomba Man con monstruos finales que era sencillamente fantástica. Solo queda reseñar la presencia del Guru Logic de Teddy Warez a solo 5 €, Frederiek se lo ha currado y por ese precio el juego estaba requetebien.

Sobre las 12 se celebró una enorme subasta de cartuchos para MSX en la que me pude agenciar un Nemesis 3 por 30, pero había mucho más, como un Turbo-R ST excesivamente caro (no se vendió), el Space Manbow, el Shalom y mogollón de cartuchos más.

No se que más añadir, pero creo que ya ha sido bastante sacrificio para la causa sectaria el estar haciendo aquí lo que podría hacer en mi casa sin problemas, pero claro como siempre esta gente lo hace todo con prisas y al estilo campotraviesa. No creo que pueda ir a Barcelona, así que si habeis tenido el acierto de comprar la revista en la RU, solo mandaros un saludo y hasta la próxima. Ale, me voy, que nisiquiera he desayunado y tengo que visitar Luxemburgo.

Echa un vistazo si quieres saber más sobre Tokelau: http://www.cia.gov/cia/publications/factbook/



Madridator

今年もよろしくお願いします



Mira, me ha entregado (la secta de Majorquen) esta página para que escribiera cualquier chorrada! Pues, además de la traducción del artículo sobre Gradius, he decidido traducir o interpretar las famosas canciones de Hi-Ho! Espero que os guste!

Hi-Ho es un anuncio de proveedor de internet patrocinado por Panasonic. Se ha hecho muy famoso por sus mascotas originales y músicas. Los que todavía no hayais visto estos anuncios, contactad con la secta.

HIHO NAKAMA

Esta es la canción para los escenarios de otoño, skating, y ratones.

Como suena:

Internet wa Hi-Ho
Mausu ga odoru (Hi) provider Hi-Ho
Koi no Internet, fu fu fu, sononawa Hi-Ho (Hi-Ho)
Oyasui plan de kimatsuwo support
Ashitano gohanwa sukioyakisa

Traducción Chihoraria:

El Internet = Hi-Ho
Los ratones bailan (Hi) proveedor Hi-Ho
El internet es nuestro cariño, ejé,ejé,ejé, su nombre es Hi-Ho
Es un plan económico y te aopya a sobrevivir hasta el fin de cierre
Mañana irémos a cenar a un restaurante de lujo

Bájatelos de: http://newtown.hi-ho.ne.jp/raibo/raidersei/image/agency/cm

Ésta es la canción para los escenarios de río, verano y castillo.

Como suena:

Internet wa Hi-Ho
Mail ga tonda (Hi) provider Hi-Ho
Yumeno Internet,fu, fu, fu sononawa Hi-Ho (Hi-Ho)
Satto tsunagaru, ichikara support
Tonarino obachanmo debut shita

Traducción Chihoraria:

El Internet = Hi-Ho
Ha volado el mail (Hi) proveedor Hi-Ho
Mi sueño, el Internet, ejé, su nombre es Hi-Ho
Se connecta rápido, y te apoyan desde el primer paso
Nuestra vecina maruja también ha debutado

Fanzinoteka

"Fanzains! Fanzains!" Ya va! Ya va! Ya no puede uno ni esperar a escribir un articulo cuando ya esta todol fanzine maquetado. Amore, esta es la autentica seccion destinada a hablar de nosotros mismos de todol fanzine, por que ya me direis que sentido tiene hablar de algos aparecidos hace anyo y medio.

Como el MOAI-TECH 6, que es el mas antiguo que tenemos, que por cierto acaba con una seccion "Fuerzas del bien VS Fuerzas del mal"... El caso es que su estilo me suena un poco, mmm ¿de que?.... ¿SD quiza? Estas cosas pasan cuando se tienen tantas secciones (opiniones, BASIC, libros, entrevistas...) y todo se descontrola un poco, pero sin olvidar que estamos hablando de la mejor publicacion nacional (incluso internacional) dedicada al MSX, y hay que reconocer que se lo han ganado a pulso por que son los mas rapidos en sacar nuevas ediciones de MOAI-TECH (algunos tendrian que tomar ejemplo...) y los primeros en informar de novedades en el mundillo, y que el acabado es ya realmente bueno. Y no lo decimos solo or ese numero, si no que tenemos hasta el 9: ya se ha solidificado el faznine (incluyendo las faltas dortografia). Enhorabuena por todo ello al MOAI-TECH team.





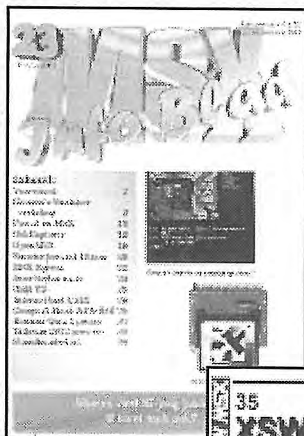
Que no te caen bien los de MOAI? Pues nada, tambien tienes a los Lehenak, que con mas puntualidad que nosotros presentan su fanzine, con el estilo de todos los Lehenak (que no significa que este mal) y con mucho material para leer y releer. Ramoni es que no se que poner.

Como panes...

Pues del Lehenak diremos que sigue con el estilo de siempre, clasico y casero, pero con contenidos mas que interesantes. Por poner un ejemplo son los unicos que a estas alturas nos hablan de hardware, como en articulo del #11 para hacer un conversor SCSI de 50 a 25 pines, o el contrario, de 25 a 50 que sale en el #12, con fotolitos incluidos. Tampoco tiene desperdicio la secta que se montaron en la Euskal Party, con Hajikus y Tatakus al poder, y en general todas las Ruses, que estos kikos no se pierden ni una. Por idem, hay una entrevista muy vista a unos payitos muy raros de segun que islas... unas risas... Lehenak mola mazo.

Y que pasa por los afueras? Pos de Jolandia tenemos un XSW Magazine #35... mmm? se me habra traspapelado algun numero o es que se han saltado el #34? Bueno, en cualquier caso este numeramen es algo obsoleto, pero sigue con las mismas tendencias. Por una parte la portada en color con las caras interiores en blanco (mola...) y aluego el estilo LILO que teniamos ya superado. Hablan de otros fanzines, ruses desas tierras y sobre todo de otros fanzines, pero a destacar el Gradius III legends y el Blue Warrior. Tambien dedican una seccion a la pagina aamsx.org (ya sabeis, aquella que tal, pero luego cual, porque resulta que bla, bla, bla. Os acordais, no?). En fins, un fanzain algo caotico y no mus sustancioso, pero quien sabe, igual si estuviera escrito en raro molaria mas...

Y que mas tenemos por ahi? Pos acaba de llegar un tal MSX Info Blad, que a primera vista llama la atencion por el afoto del nuevo hardware de Sunrise: el Compact Flash ATA-IDE. Es curioso pero cuando recibimos el fanzine en la pagina de Sunrise aun no decia nada del invento. Por lo demas, tambien comentan la traduccion Snatcher a Portugues, un curso de Pascal, el InterNestor Suite, las maravillas del Uzix y varias secciones mas que se hacen dificiles de entender para un españuelo cualesquiera. La verdad es que este fanzine parece bastante completito. Lastima lo del idioma y tal.




Un vago y maleante



¡Suscríbete a SD MESXES!

Por sólo 12 oros tendrás cuatro números del fanzine más sectario y obsoleto de toda Mallorca.

Algunos ya lo han probado...



Los pornos

"Hmmm... con SD MESXES nuestra vida es mucho más excitante..."



Saeba al uso

"¡¡BUENOOO!! ¡Anda que noooo! ¡Yo ya lo flipooo! Mira, yo le dije... tal, y, ¡woaaala! ¡Anda que no mola! Pero yo no pego flechas, ¿eh?"



Coggales

"Es el fanzine ideal para leer con 34º a la sombra y viento de poniente. Está muy bien aunque no esté hecho en MADRÍ."



...Él

"¿¿QUÉ?? ¿¿Yo, suscribirme a eso?? ¡Una polla con orejas! ¡¡Néstor, no hagas bromas con eso!!"

Secta mesxe





Peligroso terrorista de Al-Bacete reivindicando la Ru de Barcelona

IRC-hispano (random server), 21-4-2002, 21:34 aprox.

<SaebaMSX> mira, ya te digo yo que esto de ir pa ná, es tontería

<konamiman> Endevé la mierda la Sole! El Mato ha osado escaquearse de su sempiterno deber para con la secta!!

<konamiman> Y no ha escrito la idem!!

<SaebaMSX> sí bueno, siempre puedes aprovechar la técnica del 'oye tío.... tal!' a ver si se hace cargo en su propia

<konamiman> Yo abogo por la efectiva aplicación de los puntapiés ortodóncicos

<SaebaMSX> bah, no quieras para ti, lo que veas en la paja ajena

<konamiman> Es que tiene delito. Pero para mirar güeps guarras sí tiene tiempo. Mandan tamagos!

<SaebaMSX> si total, está en su perfecto derecho ipsofástico de no hacer nada por la causa... todo sea por el beneficio, que digo yo

<konamiman> Y no será por la falta de inspiración propiciada por la bucólica estampa de las baldosas faltantes en el piso del Saver!

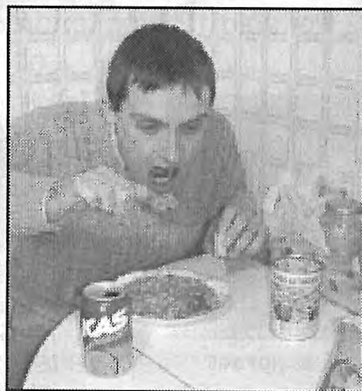
<SaebaMSX> mira, de ese energúmeno no me hables, pues todavía espero nosequé CDses Gamoniescos, con los cuales y sin mediar palabra, se ha agenciado todo un piso (y con baldosas)

<konamiman> Es que es muy astuto para los negocios. Fíjate que esgrimiendo tales, pretendía evadirse de su obligación para con la portada fancinesca!

<SaebaMSX> pero hay que reconocer que lo flipa solo, en el hipotético caso de hacer que canta para que no sé si un Imanok (¿o era un Sopra Bull?) baile a conciencia con magnánima alevosía

<konamiman> Todo está explicado en el siguiente código secreto:

<konamiman> Este sistema es anticipatorio (al contrario que el



El culpable de vagancia perezosa alevósica, intentando sin éxito disimular

sistema de compleción de ficheros de UNIX), orientado a línea de comandos (pero muestra la compleción predeterminada en una ventana gráfica), totalmente conrtolable por el usuario, no modal, aprende en tiempo real, no está pensado para ser ajustado por el usuario (aunque los programadores con conocimientos de MCL podrían modificar el código fácilmente).

<SaebaMSX> mira, si me insultas de tal forma, sólo debo decirte que te compres un esfínter de esos, y aproveches las teclas ZX que te agenciaste de su predecesor... así siempre podrás programar en C

<konamiman> Por no hablar del capital financiero especulativo!!



Hay como para tirarse de los pelos

<SaebaMSX> desde cuándo trabajas con programas billgatescos? ya te haces la permanente usando dichas funciones matemáticas con el Excel? Esto sí que es un defraudamiento en toda regla...

<konamiman> Es que es como para ponerse a filosofar sobre el rumbo que sigue la obsolescencia y a dónde irá a parar la secta de seguir por estos derroteros...

<SaebaMSX> si ha tenido que recurrir a personajes de tan baja calidad intelectual como los mendas, no sé yo si aguantarán otra ru basuralonesca al uso... aunque creo realmente que se acabarán las rus antes... o me equivoco?

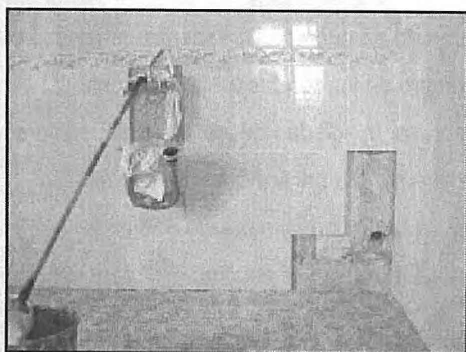
<konamiman> Pero no quedamos en que el MSX está muerto? O es un zombi? Un vivo muriente? Una hemorroide evolucionada?

<SaebaMSX> nuevamente sacando el tema del esfínter ése? acaso tienen la potestad para ser consideradas obsolescencias de calidad?

<konamiman> Hablando de tal cosa, reconstruyamos los hechos. Estaba el Mato escribiendo la secta cuando se fue la luz... verdaz?

<SaebaMSX> eso parecía, creo que un Marce cualesquiera hizo que se esfumara la candela...

<konamiman> E ipsofacto seguido de que el Gamoni enviara un SMS a un konamimancio cualesquiera, cogió el Mato y esfumose cual billete de 34 euros a fin de mes... cierto?



Prueba nº 1. Según el líder de la secta, cuando las baldosas que faltan estuvieran en su sitio vendría un Nishi con un MSX34 bajo el brazo.

<SaebaMSX> no puedo estar más de acuerdo con tus insinuaciones

<konamiman> Así pues no queda más que dictar sentencia. Proceda señorita, digo, señorío.

<SaebaMSX> Pues lo único que se me ocurre es que venga el mamonda y ponga orden

<SaebaMSX> o eso o te implantas pelo del melenas

<konamiman> Ciertamente. Lo llevo diciendo aaaños. Aquí hace falta un "NESTOR RECOGE!!"

No such nick

Los susodichos



Gradius

Este álbum contiene transcripciones (con la imagen original y el toque clásico) basada en la serie de "Gradius" en dos versiones de orquesta y cuarteto de cuerda. Abajo encontraras interpretaciones de cada canción.

1, Overture

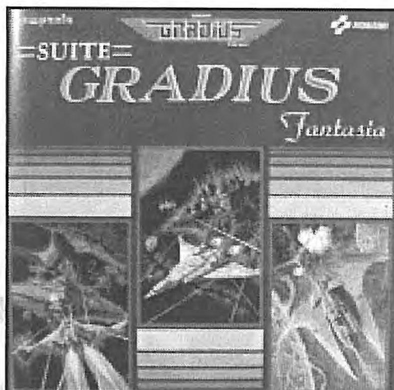
La apertura es una fanfarria basada en el tema de la fase del volcán de "Gradius I". Está hecha como si fuera un himno para los héroes que empiezan aventuras en las que les esperan muchos obstáculos. Una vez que acaba dicha fanfarria, empieza a sonar la canción de "juego" que anima el escenario dinámicamente de "Gradius II".

2, Navigation

Hay un cambio de una canción de orquesta al cuarteto de cuerda. De repente, se reduce el número de interpretes a 1/10 e intenta expresar la soledad de los héroes que van a la guerra. Me parece que han conseguido convertir al toque simple, de cuento de hadas, aunque sea una canción para el juego bruto. Está compuesta de los temas de ambientaci:on de fase inicial, fase del tentáculo y fase de los Moai de "Gradius I."

3, The Ancient Planet

Es una de las canciones más maravillosas de "Gradius II." Como indica el título, nos expone el ámbito antiguo con el toque de fuga clásica utilizando instrumentos de cuerda.



4, Gradius [illegible]

Seguramente te sonará esta canción....sí, ésta es la "Sonata de Primavera" compuesta por Beethoven. La música original era para violín y piano pero han adaptado la música de "Gradius" para cuarteto de cuerda. Si la escuchas bien, sale la fase de volcán y BGM de monstruo final. El productor, Sr. Kawahara nos contó la profundidad de la conexión entre estas canciones. "Si hablas de volcán, habrá baños termales ("onsen"), lo cual en inglés se denomina Hot Spring, con lo que se me ocurrió la idea de Spring Sonata."

5, Return to the Planet

Es una de las canciones de "Gradius II" (versión MSX.) La sensación patética que remite esta canción intenta expresar la imagen de un héroe herido que intenta volver a su tierra moribundo. Nos emociona el *solo* del primer violín.



6, Perpetual [illegible]

Esta canción está basada en una de las canciones de "Gradius II" con el toque de "Aria de G" de Bach y también han mezclado con la canción " The Old Stone Age". Como han bajado el tempo, es apta para relajarte antes de dormir; Una de las canciones más tranquilas y maravillosas.

Músexicasa

7, Gradius Fantasia

Es una obra de arte que dura 11 minutos. Es evidente que ésta obra requiere un montón de esfuerzos. Han pensado un propio cuento original con el tema de "Gradius" y han cogido las principales canciones de "Gradius I," "Gradius II (Versión MSX)," y "Gradius II." Como las canciones originales son muy animadas y tienen mucha prisa, que no tiene nada que ver con el estilo clásico con tranquilidad; había necesidad de cambiar o componer una canción totalmente nueva, pero han conseguido mezclar 13 canciones que además se distinguen claramente. Si te interesa, estúdialo.

8, Farewell

Es una canción de "Gradius II" en la que aparece "Burning Heat" también. Como es una canción muy tranquila y serena, la actuación de un sólo de violín quedaba hueca, por eso se ha grabado varias veces con multi-track para dar el efecto de 10 personas. Es una canción apta para decorar como la última canción del álbum.



Chiho

Este grafikuni es del artículo del Mahjong. Nos ha llegado a última hora y no nos ha dado tiempo a copypastearlo dentro del articulamen en su propia consecuencia. Y como la maquetadora del idem este de las musicasas tiene tantísimo arte (será porque es china) y ha dejado un espacio vacío descomunal, pues aprovecho y lo pongo aquí. Hala, que no cabe tanta paja.

→

三連刻	SANRENKO	大三元	DAISANGEN
三色同刻	SANSHIKIDOKO	小四喜	SHOSUSHI
小三元	SHOSANGEN	大四喜	DAISUSHI
混老頭	HONROTO	字一色	TSUIISOU
二盃口	RYANPEIKO	四暗刻	SUANKO
嶺上開花	RINSHANKAIHO	↓ Sp. DRAN GAME ↓	
海底撈月	HAIDEIRAOIE	四人立直	all riichi
河底撈月	HOUDEIRAOIE	四風子連打	all same 1st discard

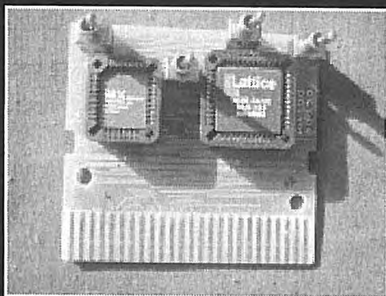


Flash

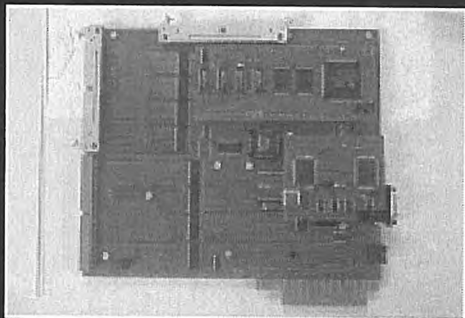
⇨ Después de una truculenta intriga que ya quisiera para sí el Jichkok, la página web de la Asociación de Amigos del MSX ha pasado a manos de Raúl Ramirez (el Traposoft) y su dirección es ahora http://www.aamsx.com. La página antigua, http://www.aamsx.org, aún existe pero como página privada de ag0ny. Ah, y la dirección de correo de la AAM es aam@aamsx.com, por si quereis decir alguna obscenidad a los miembros (con perdón) de la misma.

⇨ ¿Te has levantado de malas? ¿Se te sale la bilis acumulada por las orejas? ¿Quieres desahogarte por lo que sea cagándote en san Nishi y en quien haga falta? ¡Ya existe una lista de correo en la que puedes dar rienda suelta a tus más bajos instintos destructivos, y además pensada para obsoletos! Se trata de **hispamsxbroncas**, la lista de broncas, insultos, faltas de respeto y todo lo (malo) que te puedas imaginar; donde todo vale y podrás poner a parir a tus mejores amigos y quedarte tan pancho. Pásate por http://www.yahoogroups.com e inscríbite, ¡cabrón! (ejé).

⇨ Leonardo Padial ha desarrollado una tarjeta con una memoria Flash que permite cargar MegaROMs directamente y sin necesidad de conversiones ni requisitos especiales de memoria; es como si tuvieras un cartucho con el juego original. Sólo funciona con MegaROMs con mapeo tipo ASCII, pero José Angel Morente ha parcheado todos los Konamis de forma que también pueden ser cargados. Además, JAM ha realizado un programa cargador provisional para los juegos y está desarrolando otro que permitirá cargar también ROMs normales (de menos de 64K). El precio de la tarjeta es de 65 euros. Para contactar con Padial: lpadial@telefonica.net.

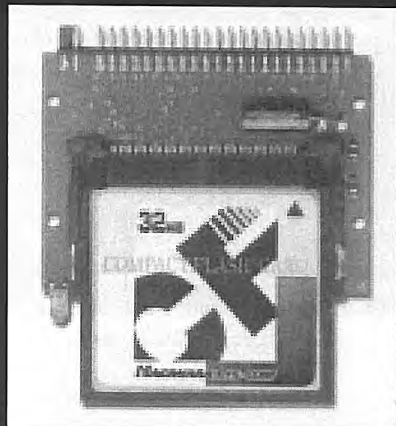


⇨ También de Leonardo Padial nos llega la noticia del desarrollo de una nueva tarjeta de video que puede alcanzar una resolución de 800x600 con 64K colores. Además opcionalmente se le puede conectar otra tarjeta con un DSP, de forma que se emula el V9958 por software y con la ventaja añadida de que podemos programar el DSP como más nos convenga. El precio de la tarjeta es de 300 euros; si queremos DSP deberemos desembolsar 200 euros más (bueno, hay información sobre tres tarjetas más pero sólo el precio de dos de ellas, 100 euros cada una). Para información más detallada y (todo hay que decirlo) más clara, pásate por http://www.traposoft.com, donde de paso verás un fanzine digital al uso.



⇨ Adriano Camargo está desarrollando la versión 2 de UZIX, ya sabeis, la implementación de Unix para MSX. En el momento de escribir este algo está disponible la versión 0.2.1 del kernel y debe faltar poco para la 0.2.2, que incluirá un dispositivo /dev/mem (permitiendo así usar la memoria mapeada) y la corrección de problemas existentes con algunas disketeras. Estaba pevisto un comentario/prueba del UZIX para este número, pero debido a problemas con la instalación del mismo que finalmente se han resuelto pero demasiado tarde, pues lo dejamos para el próximo. Qué le vamos a. Ah por cierto: http://uzix.msx.org

⇨ Nuevo hardware de Sunrise, http://www.msx.ch, y muy interesante: se trata de un invento que permite conectar tarjetas Compact FLASH al MSX y usarlas como si de un disco duro se tratara. Hay dos versiones: un adminículo que se conecta al interfaz IDE de Sunrise (esta versión necesita alimentación externa), cuyo precio es de 28 euros; y una tarjeta independiente que se conecta directamente al MSX, con un precio de 63 euros. Ideal para llevarte el MSX de viaje sin cargar con jardiskduros ni fuentes alimentantes.



⇨ Los que aún no habeis perdido la esperanza de ver un nuevo MSX algún día no debeis mirar hacia Japón, sino hacia Brasil. Ademir Carchano está desarrollando un ordenador llamado CIEL3++ cuyas características no pueden por menos que sorprendernos, he aquí un resumen:

- Ordenador compatible MSX, MSX2 y MSX2+; la CPU es un Z380, con velocidades seleccionables entre 3.57 y 21 MHz
- Memoria que puede trabajar como mapeada (modo MSX normal) o lineal (modo Z380, hasta 4 GBytes). Además incluye un MegaRAM de 2 MBytes con SCC+ (!) y una MegaFlash de 512K que puede ser usada para cargar MegaROMs, el DOS 2, como mapeador, como memoria lineal, o lo que sea
- Un V9958 más un V9938 que pueden trabajar sincronizadamente. Además contará con un circuito AdVram que permite a la CPU acceder directamente a la VRAM, lo cual permite accesos mucho más rápidos a la misma y realizar así animaciones, rotaciones, etc. Salidas de vídeo compuesto, SVideo, RGB y posiblemente VGA.
- Grabador y reproductor PCM; PSG+FM stereo; entrada y salida MIDI
- Interfaces IDE y USB (!!). Disketera rápida de 720K, en estudio disketera de 1.44M
- AdMouse, para usar ratones PS2; adaptador inteligente para teclados de PC, que permite redefinir las funcionalidades de las teclas
- BIOS regrabable (memoria FLASH); configuración de la máquina grabable en EEPROM
- Puerto serie y controladora Ethernet (!!!)
- Fuente de 12V para alimentar HDs, CDs o lo que sea

Dejad de babear porque ahora viene la parte mala: de momento sólo está prevista la fabricación de diez unidades del invento y bajo pedido previo (creo recordar que ya había siete pedidos). El coste estará entre 300 y 600 dólares (más o menos lo mesmo en euros) que se pueden pagar a plazos pero poniendo una entrada inicial o algo así (la economía no es lo mío).

En fin, que es lo más significurioso que nos hemos echado a la cara en mucho tiempo. Más more en http://www.msxprojetos.com.br

⇨ El SaveR aún no ha colocado las cuatro baldosas que faltan en la cocina de su flamante piso. Fuentes de confianza afirman que realizará dicha tarea «mañana». Seguiremos informando.

El acabose...!

De aquí nos hechan pero ya!

sabemos que echar va sin hache, pero el título lo ha hecho el Saver... ya sabeis, no?

SaveR - Uy que ostia.... Uuuuuuy que ostiaaaaaa....

Inaros que lliega una Ru cualesquiera XXunaba y nos damos cuen de que ni fancinnes, ni manias ni na de na. Y nos dice un capitán al uso: Oye tal, que molaría o molariese hacer el fanzain solo por si, y así por lo menos tenemos con que llienar el stand. A lo que nosotros: A pos falen. Y nos reunimos aquí en la nueva jearcuarter para maquetare y tal, como siempre sin tiempo pero esta vez sin prisas ni temor por nuestras partes. Porque para algo tenemos a un Antonio destinado en Basuralona, que le hacemos trabajar 24 horinas y claro.

¿Ques esto? ¿Una conclusión? Si yo (yo) solo quería quejarme de quel Mato #34 es un guaggo porque no hace na, y solo viene pa comerse las galletas de mi casa y enredar al personal mientras nosotros intentamos superar el record de maquetación a dos párrafos por sesión! Guagg!! Put!!

Ramó - Unome a la reverberancia descalificativa anterior. El Mato es un zojjo y un puto, que no solo no ha hecho na de na, sino que nos ha hecho creer hoy (último día de maquetancia oficial) que estaba currando como un cabrón, hasta el instante justo en el que yo, como fiel y sumiso subordinado, he enviado un informe exhaustivo al redactor jefe, momento en el cual, al ver su pellejo salvado, se las ha pirado vilmente dejándonos aquí tirados. Así pues, ya sabéis, cuando os crucéis con un Mato cualesquiera que no os engañe con sus palabras obscenas ni sus gestos lascivos: haced justicia y propinadle la sarta de patadas dentales que se merece. Punto.

//.arce - Las noches de la decadencia ya no son lo que eran. Siguiendo el tópico español de que cuatro miran y uno trabaja, aquí estamos, yo escribiendo esto para rellenar y los demás haciendo de todo menos fancinear. En tres días de la decadencia no hemos hecho lo que en una sola noche de las de antaño. Y así va la cosa... a saber para cuando tendremos la decimoséptima gamberrada mesxesiana, pero no dudéis que llegará.

Chijolis - Uyyyyyyyi! He visto la verdadera decadencia de Majorquen con mis ojitos! El Puto #34 ha estado trabajando menos que YO! Por cierto, hay que hacer un voto si deben crear una sección de Chijolis en esta revista! (A los que les han gustado mis artículos de "Hi - Ho" y "Gradius" hay que pedierselo!) Bueno, hasta la próxima RU de Basurelona!

Néto - ZZzzzzZZZZzzzzzZZZZz (snif, grof) ZZzzzZZzz.. ¡¿Eh¡? Ah, ya ha terminado de downloadarse el cacho fanzinne de 34 megas que me han enviao estos... a ver... otia, no entiendo la portada... no hay secta... está todo a medio maquetar... son las 3 y mierda de la aeme... aquí deberían llover unas cuantas hondonadas, pero pa qué... me voy a dormir. Hasta.



Nota de última horina: Quel Ramoni no viene a la Ru!!!! (pobre)

Aphotologizhed Shotten Fached Version











